

Nº 2
P.V.P. 350 Ptas
MAPAS Y TRUCOS DE LOS VIDEOJUEGOS SEGA
SEGA XS
MEGA DRIVE-CD
•THE FLINTSTONES
•TINY TOONS ADV.
•TIME GAL
MASTER SYSTEM
•STREETS OF RAGE
GAME GEAR
•STAR WARS
JURASSIC PARK
LA SOLUCION EN 12 PAGINAS
CONCURSO: GANA UN MEGA-CD Y UNA MEGADRIVE
8 414237 000337
00002

...SA DRIVE ES LA ...LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos: GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.

...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.







SEGA XS es una publicación de Avantgarde Publicaciones S.L.

Director general:
Josep Lobo Rodríguez

Editora:
Teresa Gumá Andreu

Director:
Jesús Durán

Redactor Jefe:
Jaime Fernández

Redacción:
José Sánchez, Mario Ruiz,
Juan José Mariné

Colaboradores:
Antonio Ruiz, Fermín Fuentes,
Equipo Agua Massmedia S.L.

Diseño:
Ivan Margot, Imatge Final

Autoedición:
M. Ruiz, Gemma Díaz

Director de Producción:
Ramón Pérez

Producción Gráfica:
Artibox (Barcelona)

Administración:
Cristina Meseguer

Redacción y Administración:
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218.78.31 - Fax (93) 218.76.34

Publicidad:
Publi Mul, S.L.
Modolell, 61, 4º 2ª
08021 Barcelona
Tel. 418.54.93

Pedidos y Suscripciones:
G+J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578.03.75 - Fax (91) 575.26.71

Distribución:
G+J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid

Impresión:
Rotocayfo, S.A.

Deposito Legal: B-28192-93

SUMARIO

6 NOTICIAS

Los lanzamientos de los próximos meses ocupan gran parte de la actualidad este mes: las nuevas versiones de Sonic, el juego de Aladino... Nos espera un invierno de lo más "calentito", así que no te alejes mucho de tu consola.

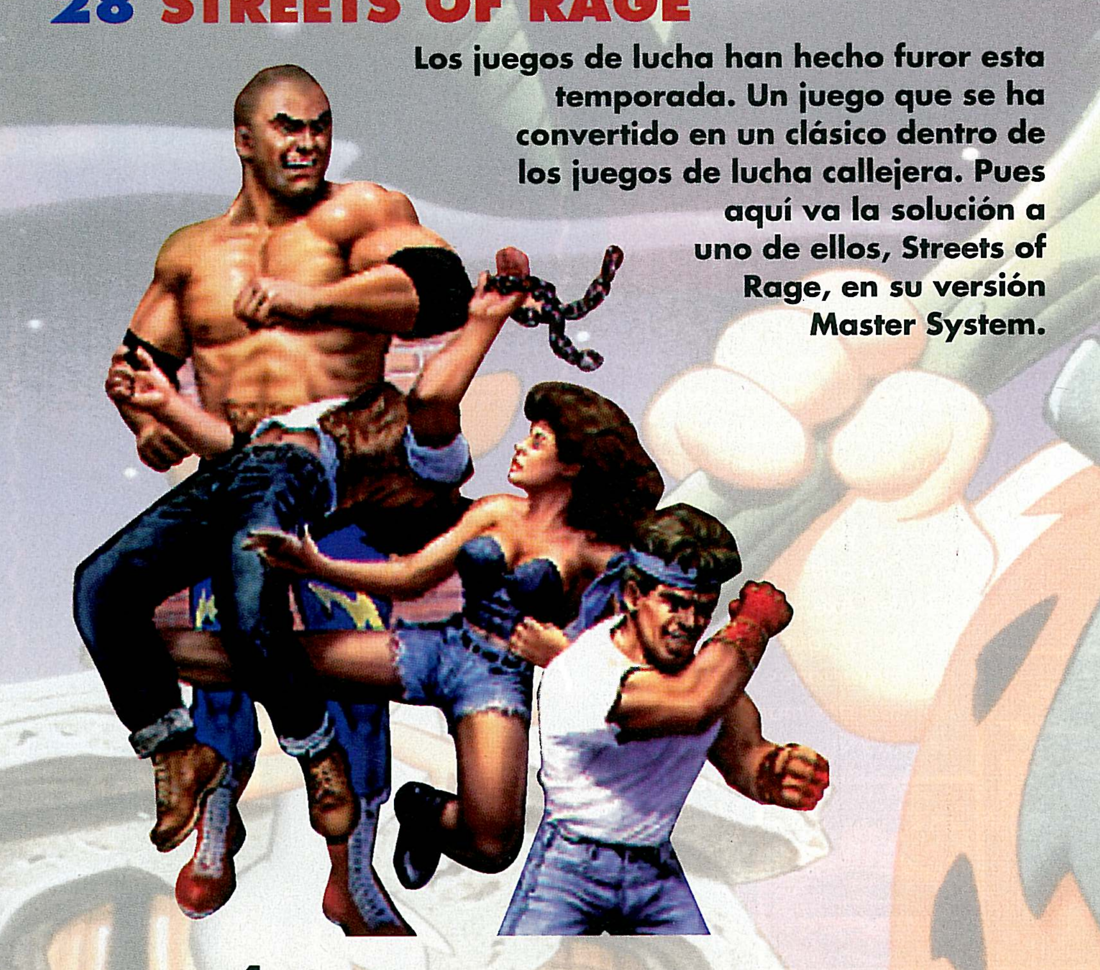
14 JURASSIC PARK

Ya os habíamos avisado: los bichos prehistóricos han invadido nuestra redacción y hemos tenido que echarlos, de modo que... ¡ahí tenéis más de diez páginas sobre este estupendo cartucho de MD!



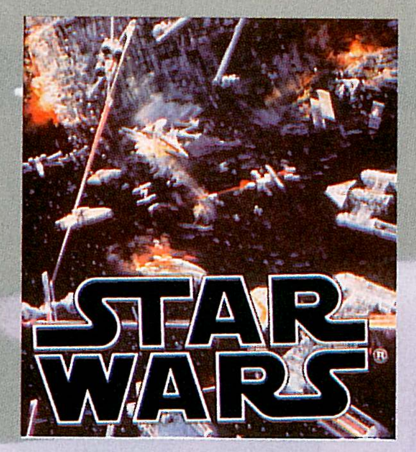
28 STREETS OF RAGE

Los juegos de lucha han hecho furor esta temporada. Un juego que se ha convertido en un clásico dentro de los juegos de lucha callejera. Pues aquí va la solución a uno de ellos, Streets of Rage, en su versión Master System.



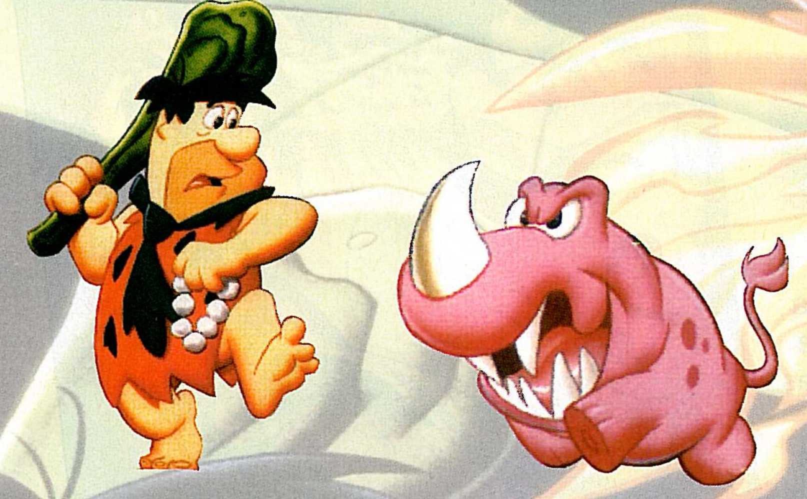
34 STAR WARS

Si te gusta la acción y las aventuras espaciales para tu Game Gear no te pierdas estas páginas: así no te perderás en el juego.



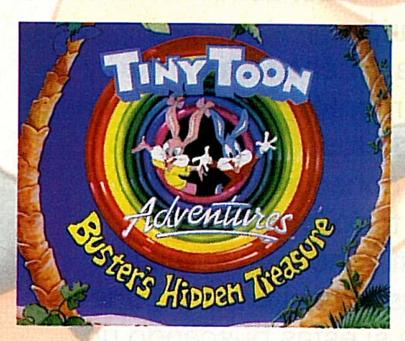
40 THE FLINTSTONES

Los divertidos "Picapiedra" se dan una vuelta por nuestras páginas para contarte cómo aprovechar a tope su cartucho.



46 TINY TOON

Los personajes más famosos de la Warner Bros, en su etapa infantil, necesitan tu ayuda para buscar el tesoro. Por suerte, tenemos para ti la segunda parte del mapa que publicamos el mes pasado.



62 TIME GAL

¡Lo más nuevo! Time Gal, un juego de Mega CD totalmente "destripado" por Sega XS para que no tengas ningún problema.



68 XS SOS

Siempre dispuestos a resolver los problemas más desesperantes... Aquí estamos a todas horas para que no tengáis dudas con vuestros juegos.

73 TRUCOS

Seguro que os gustaron los trucos del mes pasado. Pues.... aún no hemos terminado, aquí van más,

78 CODIGOS XS

Lo mejor para el Action Replay o el Game Genie es tener un buen montón de códigos para usar. Pues estas páginas son para ti.

EDITORIAL

Hola! Ya estamos aquí y esta vez os traemos una mezcla realmente explosiva. Lo primero de todo es el súper mapa de Parque Jurásico, un auténtico lujo. Serás el único que sabrá terminar uno de los juegos más esperados del año ¡alucinante! Además, también tienes la segunda parte de la solución de Tiny Toon (recuerda que la primera parte la publicamos en el primer número de SEGA XS). ¡Esto es de locura!

Si eres uno de esos afortunados que tiene ya Mega CD estás de suerte porque en SEGA XS siempre tendrás un espacio dedicado al CD-ROM de Sega. Este mes te ofrecemos la solución de Time Gal, uno de los juegos más renombrados de Mega CD, aunque no es precisamente de los más fáciles. Los Picapiedra, Streets of Rage y Star Wars son otros cartuchos de los que encontrarás mapas y soluciones este mes.

¡Ah! No dejes de rellenar el cuestionario 1993, necesitamos tu opinión para mejorar la revista y además puedes llevarte un Mega CD gratis. Anímate, sólo necesitarás cinco minutos.

La aventura de SEGA XS continúa ¡no te lo pierdas!

Hasta el próximo mes.

ALADINO UN AUTENTICO BOMBAZO



A punto de batir todos los records de taquilla de los cines españoles, la última creación de la factoría Disney, Aladino, va a ser una de las sensaciones de esta Navidad.

Y como la película de dibujos animados va a ser un bombazo, Virgin no ha dejado pasar la ocasión y ha preparado un espectacular cartucho que incluye toda la magia Disney junto a una acción espectacular.

El equipo que creó Global Gladiators o Cool Spot es el responsable de este fantástico cartucho que, junto a Jurassic Park, se va a convertir en la estrella de este fin de año.

Aunque el argumento del juego no tiene mucho que ver con el de la película, no por eso es menos entretenido.

Falta la princesa y el simpático genio (al que en la versión española de la película pone la voz Josema de Martes y Trece) aparece en muy contadas ocasiones.

A pesar de todo ello, se trata de un cartucho lleno de emocionantes aventuras, con unas animaciones casi tan buenas como las de la película, con unos escenarios muy imaginativos y una enorme cantidad de atractivos guiños al mundo del cómic en forma de personajes secundarios.

Doce niveles pondrán a prueba tu habilidad y harán que disfrutes un montón de tiempo con él. Por cierto, olvídate de todo lo que hayas visto hasta ahora en la consola Mega Drive; este juego supera casi todo lo que se ha podido contemplar hasta ahora en lo relativo a juegos de plataformas y de aventuras. Una recomendable elección si estás buscando un cartucho entretenido, divertido y con muchas posibilidades.

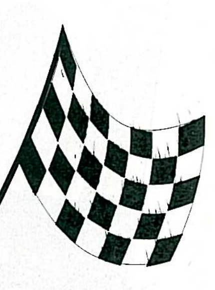
SEGA PREPARA UN NUEVO CARTUCHO DE LUCHA

A la increíble sucesión de juegos de lucha que asola las pantallas de las consolas de videojuegos durante los últimos meses, se ha sumado un nuevo cartucho. O mejor dicho, pronto se sumará un nuevo cartucho proveniente e las mesas de diseño de Sega.
Se trata de Eternal Champions, un juego al estilo de Street Fighter II o de Mortal Kombat. El argumento del cartucho recuerda a una parte de las aventuras televisivas de Goku, el protagonista de Bola de Dragón, ya que los combatientes deben ir enfrentándose unos contra otros en sucesivos combates. La recompensa será algo que, si se ha llegado a este nivel de calidad, no será estrictamente necesario: la inmortalidad.
Como muchos otros juegos de estilo, el de Sega no podía dejar de contar con un enorme número de movimientos para cada jugador y con la posibilidad de utilizar el pad de seis botones. También será posible usarlo con el Activador de Sega, ese artilugio que reproduce los movimientos del jugador, por lo que disfrutar con Eternal Champions se convertirá también en un saludable ejercicio.
Por otro lado, el cartucho de 24 megas, como ya es norma en este tipo de juegos incluye la posibilidad de repetir las acciones de combate nada más producirse. Algo así como una moviola. También se puede elegir la velocidad del combate, para hacerlo un poco más sencillo o un poco más complicado, según los deseos del jugador.
Después de contar sus excelencias, también damos la mala noticia: todavía no ha salido en Japón, por lo que su llegada a España se demorará un poco.



F1 de DOMARK
EN LA PARRILLA DE SALIDA

Desde Super Monaco G.P. 2 no se había visto un simulador de carreras de coches tan espectacular como este. No parecía posible que este juego, que contaba incluso con la ayuda del propio Ayrton Senna en el diseño pudiese ser superado.
Pues bien, el nuevo cartucho de Domark para Mega Drive es lo mejor que se ha desarrollado para consolas en el campo de la simulación automovilística, superando al ya mencionado Super Monaco.
Entre los grandes atractivos de este juego no sólo se cuentan la increíble sensación de velocidad o la sensibilidad de los mandos a las órdenes del jugador, sino que la posibilidad de compartir las pistas de todo el mundo con un amigo (en este caso, un duro rival) eleva al cuadro la diversión.
Haste que salgan al mercado los prometidos Super Monaco G.P. 3 de Sega y Road Rash 3 de Electronic Arts, no podremos ver qué es lo que estas compañías han hecho en este terreno de simulación deportiva, pero lo van a tener muy difícil para superar la creación de Domark. Por esta razón y, por supuesto, por las grandes virtudes de F1, este cartucho será la estrella de los juegos deportivos y automovilísticos del año. ¡Nos vemos en los circuitos de Japón, Alemania, Brasil, Mónaco o San Marino!





ACCOLADE
IMPULSA SUS JUEGOS DEPORTIVOS

La empresa norteamericana Accolade ha anunciado el próximo lanzamiento de dos juegos para Mega Drive dedicados al deporte número uno a nivel mundial y a su homónimo (pero no por ello semejante en reglas, el fútbol americano). Se trata de Pelé y Unnecesary Roughness (que traducido es algo así como Brutalidad Innecesaria).
El primero de los cartuchos es una simulación futbolística cuyo principal atractivo es la presencia de "O Rei" en el proceso de diseño y desarrollo del juego, y por supuesto, su participación activa en los partidos que se disputen. Contar con las evoluciones de que para muchos ha sido el mejor jugador de todos los tiempos será garantía suficiente de la calidad del cartucho. Su lanzamiento está previsto para el próximo mes de enero.
También a principios del próximo año, Accolade pondrá a la venta el juego Unnecesary Roughness, un cartucho que surge como secuela del poco conocido Mike Dikta Football para ordenadores personales y que, por lo tanto incluye algunas de sus mejores características. Entre ellas cabe destacar la posibilidad de cambiar los ángulos de las cámaras, crear equipos en función de los deseos del jugador, editar los juegos, partidos de exhibición y de campeonato, etc. Entre las novedades se pueden mencionar los gráficos mejorados respecto a Mike Dikta, los escenarios poligonales, el estilo agresivo de los jugadores, las animaciones de los placajes, etc.
Por otra lado, Accolade ha llegado a un acuerdo con el actual número uno del baloncesto americano (y mundial), Charles Barkley para utilizar su imagen en un nuevo juego destinado a contar con versiones para Mega Drive, Super Nintendo y compatibles PC. Según Danny Pisano, productor del juego, se está tratando de "integrar sus rápidos movimientos, su intimidación y su estilo de jugar pase-lo-que-pase en el vídeojuego".
Por su parte, el "gordo" Barkley se ha mostrado satisfecho de firmar este contrato y ha manifestado que "estoy seguro de que mi entusiasmo por el baloncesto se verá reflejado en esta versión casera". Pues eso, una nueva estrella del deporte que se suma a la fiebre de los videojuegos. Que sea para bien.

UNA ZARIGÜEYA ACORAZADA
DA LA BATALLA EN MEGA DRIVE

Un nuevo héroe ha llegado a la ciudad... perdón, a la consola Mega Drive. Se trata de una zarigüeya llamada Sparkster. ¿Que qué es una zarigüeya? Bueno... se trata de una especie de rata grande que pertenece al grupo de los marsupiales y que...

En este caso, Sparkster es un cabellero andante impulsado por un retropropulsor, cubierto con una armadura impenetrable y armado con una espada de acero inoxidable.

Su misión es liberar a una bella princesa del encierro donde la mantienen las porcinas huestes de los malos, vengando de paso la muerte de su maestro y acabando con el imperio del señor de la Oscuridad, un enorme cerdo conocido bajo el nombre de Axle Gear.

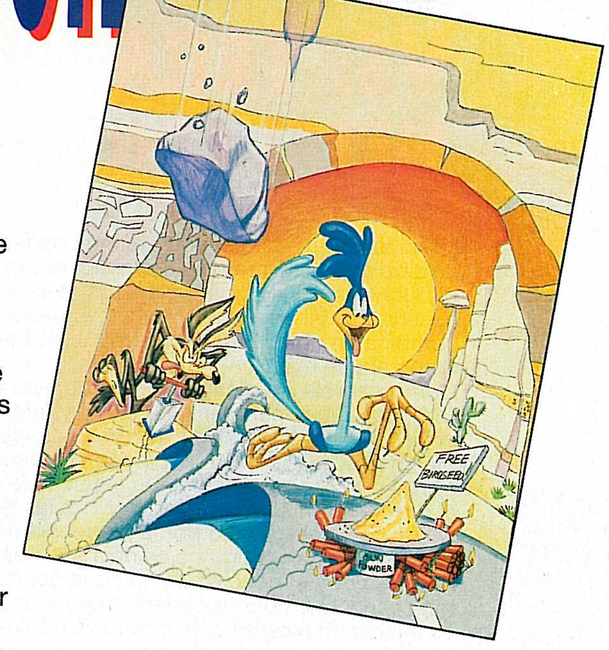
El cartucho de Konami cuenta con unos maravillosos gráficos y sus siete niveles proporcionan suficiente entretenimiento como para disfrutar de cada uno de los recorridos, desde el bosque del principio hasta el planeta Pig, pasando por la gigantesca nave espacial de Axle Gear, las clásicas montañas o las inevitables cuevas.

Los niveles son muy estensos y no se corresponden exactamente con los tradicionales juegos de plataformas, aunque compartan con ellos muchas de sus características. El cohete en la espalda de Sparkster da una mayor profundidad a los escenarios y aumenta muchos grados la emoción del juego, no solo porque le permite volar sino también porque se puede convertir en una importante baza a su favor en los combates (véase la embestida retropropulsada).

Un cartucho muy jugable que presenta un nuevo tipo de animal para el bestiario de los juegos de Mega Drive.



SI VAS POR LA CARRETERA Y OYES *beep, beep...*



Entre los anuncios más esperados de las próximas semanas está un cartucho que presenta la eterna lucha entre la inocencia y la malicia, la astucia y la simpleza, la habilidad y la torpeza, la rapidez y la lentitud, es decir, entre el coyote y el correcaminos.

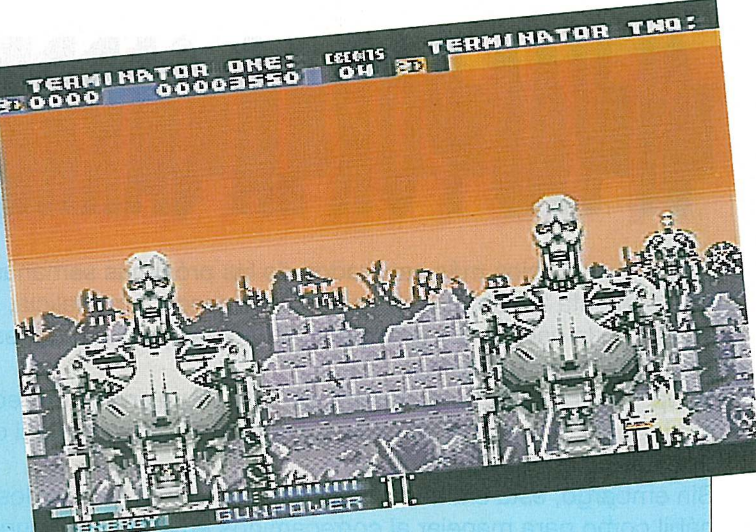
Beep, beep es el grito de guerra del odioso pajarraco corredor. Plaf suele ser el sonido que se oye al final de la mayoría de los intentos del desafortunado coyote por atrapar a su escurridiza cena.

Sin embargo, esta situación podría cambiar si tú no eres los suficientemente hábil como para manejar al correcaminos en este nuevo juego de Sega, ya disponible para Master System y Game Gear y próximamente en Mega Drive. Se llama Road Runner y es el debut en las consolas de dos personajes consagrados en el Planeta de los dibujos animados.

Si tu máximo deseo es ver cómo el coyote atrapa por fin al pájaro más veloz del mundo, bastará con dejarte ganar, si juegas en el papel del Correcaminos o sudar lo tuyo si eliges ser Willie el coyote. Los escenarios típicos de la serie de televisión (desiertos, carreteras, cactus, carteles marca Acme, etc.), están presentes a todo lo largo de un juego de plataformas que dará mucho que hablar estas Navidades.



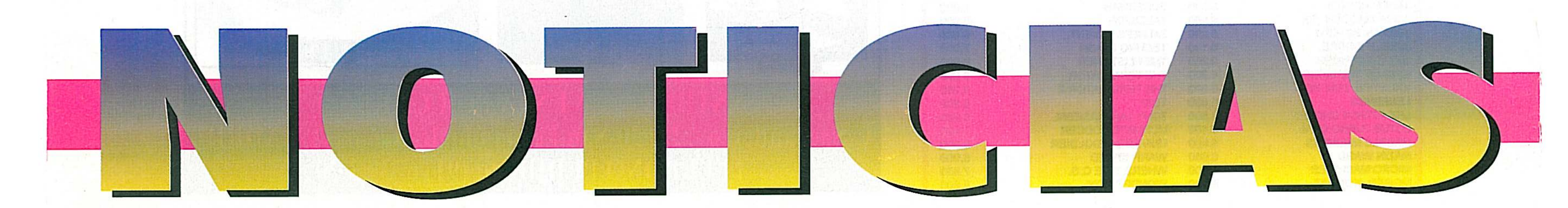
ROBOCOP VS. TERMINATOR: METAL CONTRA METAL



Las dos máquinas de combate más perfectas que el hombre ha sido capaz de crear se enfrentan en un espectacular cartucho lleno de acción, disparos, persecuciones y futuristas escenarios. Virgin vuelve otra vez a presentar un juego que combina un ritmo vertiginoso con unos personajes populares como el que más.
Como podréis imaginar, el bueno de este cartucho es Robocop, un superpolicía de carne y hueso que esconde un alma humana, ya que se trata de una especie de hombre biónico al que se le han acoplado una serie de dispositivos y armas que le convierten en un incansable defensor de la ley y el orden. Su misión de mantener limpias las calles de Detroit se ha visto complicada por la presencia de un terrible adversario. El enemigo no es otro que Terminator, una máquina de apariencia humana que oculta un endoesqueleto metálico y que no retrocederá ante nada con tal de terminar su misión. El problema se complica aún más cuando Robocop descubre que el robot no está solo, sino que viene del futuro acompañado de una auténtica cuadrilla de exterminadores de seres humanos.
Además, la compañía Cyberdine, creadora de los T-900 en una época todavía por llegar, cuenta con algunos guardianes metálicos dispuestos a todo para preservar la integridad de las instalaciones.
Toda la tecnología presente y futura está presente en un cartucho que dará mucho que hablar en los próximos meses y que tiene en su banda sonora una de las grandes bazas para su éxito, sin olvidar una manejabilidad cercana a la perfección, unos espectaculares y cuidados gráficos y una dificultad que, sin hacerlo imposible, permite muchas horas de emoción.

REALIDAD VIRTUAL EN LA MEGA CD

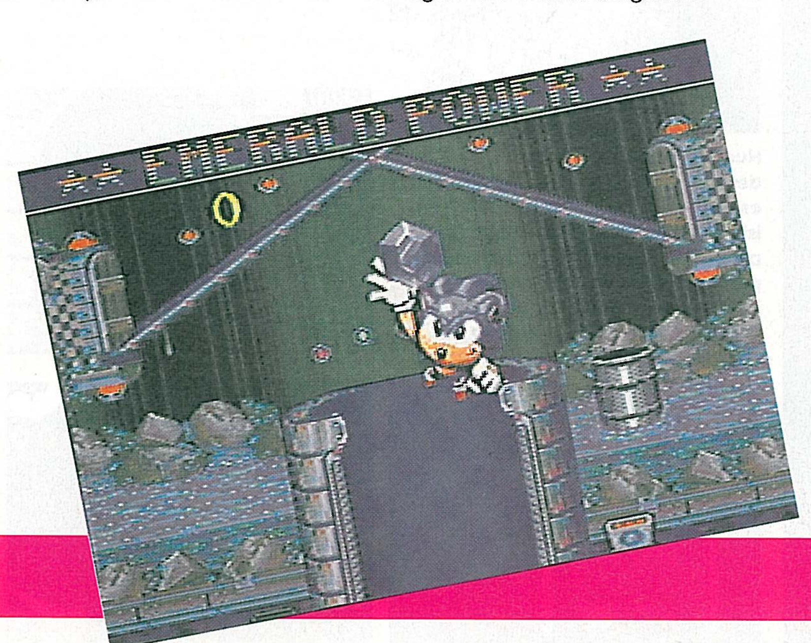
Aunque todavía está en la fase final de desarrollo, no hemos podido resistir la tentación de anunciaros una de las mayores "pasadas" que podremos disfrutar en la Mega CD en algún momento de los próximos meses: la conversión a juegos de la película "El cortador de césped".
Es posible que muchos de vosotros hayais contemplado en cine o en vídeo las aventuras de un científico que investiga sobre las posibilidades de los ordenadores y la realidad virtual y que, por accidente, lleva a uno de sus vecinos, el retrasado Job a convertirse en algo parecido a un psicópata cibernético.
La película cuenta con unos espectaculares efectos especiales creados por ordenador (uno de los principales atractivos de la cinta) y con un atractivo argumento.
Ambos serán trasladados al juego y las posibilidades de la Mega CD permitirán incluir directamente alguno de los más espectaculares momentos del film.
Si bien cuenta con algunas fases tipo arcade, no se tratará simplemente de un juego de lucha o de disparos si bien el objetivo final es derrotar a Job cuando éste se encuentre en plena paranoia psicótica inducida por la realidad virtual.
A pesar de la poca información que ha trascendido, es posible decir que el jugador podrá optar entre dos personajes y que el control de los protagonistas será uno de los puntos fuertes del juego. La animación se preve espectacular y los gráficos y la música serán de lo mejor que se pueda ver en esta consola.

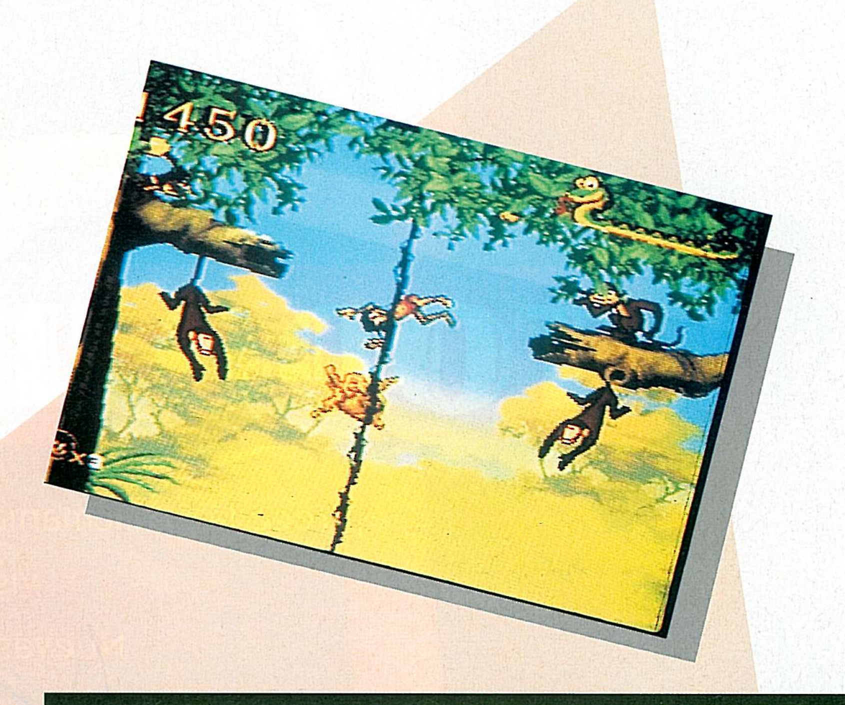




UN NUEVO CAPITULO de la SONIC MANIA

Las novedades de Sega para finales de 1993 son: Sonic Chaos (en realidad se trata de Sonic 3), y Sonic Spinball.
El primer juego comparte muchos de los ingredientes de las anteriores ediciones, incluyendo los niveles de bonos, la incesable búsqueda de esmeraldas, las rápidas carreras, los clásicos sicarios del Dr. Robotnik, etc. todo ello en forma de juego de plataformas.
Por otro lado, está Sonic Spinball, un auténtico cambio de escenario para nuestro erizo preferido, en el que se combinan tanto las fases del estilo habitual de Sonic, las plataformas, con niveles en los que de lo que se trata es de jugar con una atractiva y sorprendente máquina de petaca. Aunque no es lo mejor que se ha visto en Mega Drive en los últimos tiempos, cuenta con suficientes atractivos como para ser considerado un buen cartucho.
Para la Mega CD, Sega presenta Sonic CD, una versión de Sonic 2 para Mega Drive mucho más completa y que incluye sorpresas como la del viaje por el tiempo del simpático animal. Cuando hablamos de viajes en el tiempo queremos decir que la velocidad de Sonic puede conducirle a escenarios diferentes si cuenta con el espacio suficiente como para atravesar la barrera del tiempo.
Las siete zonas en que se divide el juego (y el planeta Moebius, cuna de Sonic) contienen unos malévolos dispositivos colocados en diversas épocas del tiempo, que modificarán la evolución de éste, de forma que se cumplan los designios del antipático científico. Eso sí, siempre que Sonic no intervenga y acabe con los planes de Robotnik.
Como se ve, toda una batería de posibilidades sonicmaníacas para disfrutar en tu consola Mega Drive o en la Mega CD.





AVENTURAS EN LA SELVA

Otro clásico del cine de dibujos animados que se lleva a las consolas de videojuegos. En inglés se llama Jungle Book y en castellano se le conoce como El Libro de la Selva. Basado en la novela de Rudyard Kipling, el cartucho recoge las aventuras de Mowgli, un niño que es criado en la selva entre todo tipo de animales.
Como es lógico, tu controlas los movimientos y las acciones del protagonista, quien recreará las principales secuencias de la película de Walt Disney y que estará acompañado en sus aventuras por la pantera Bagheera y por el oso Baloo, además de otros muchos personajes como el Rey Loui, la serpiente Kaa, el tigre Shere Kahn, el lobo Akela o el elefante Hati.
Los gráficos están tan cuidados y la fluidez de las animaciones es tan perfecta como cabría esperar de un producto de Virgin Games. La banda sonora es una de las más conseguidas de los últimos tiempos y merece la pena destacar la fidelidad de los dibujos y situaciones con los originales del film.



SONIC

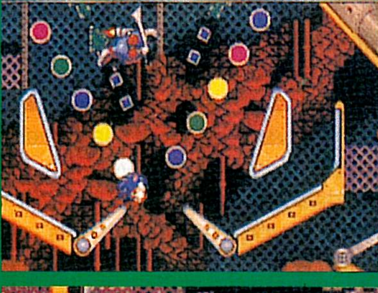
TODO UN HEROE PO

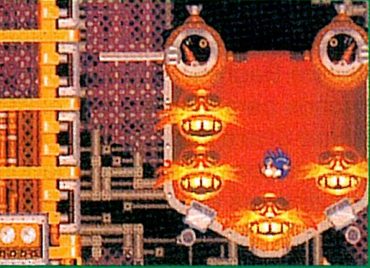
¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

Unitros

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL







Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.



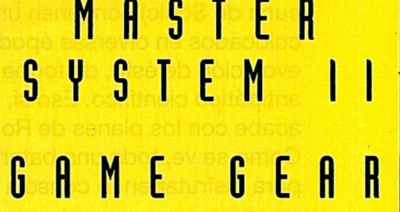
MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

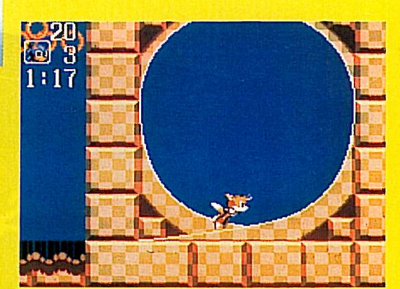


MASTER SYSTEM II

GAME GEAR

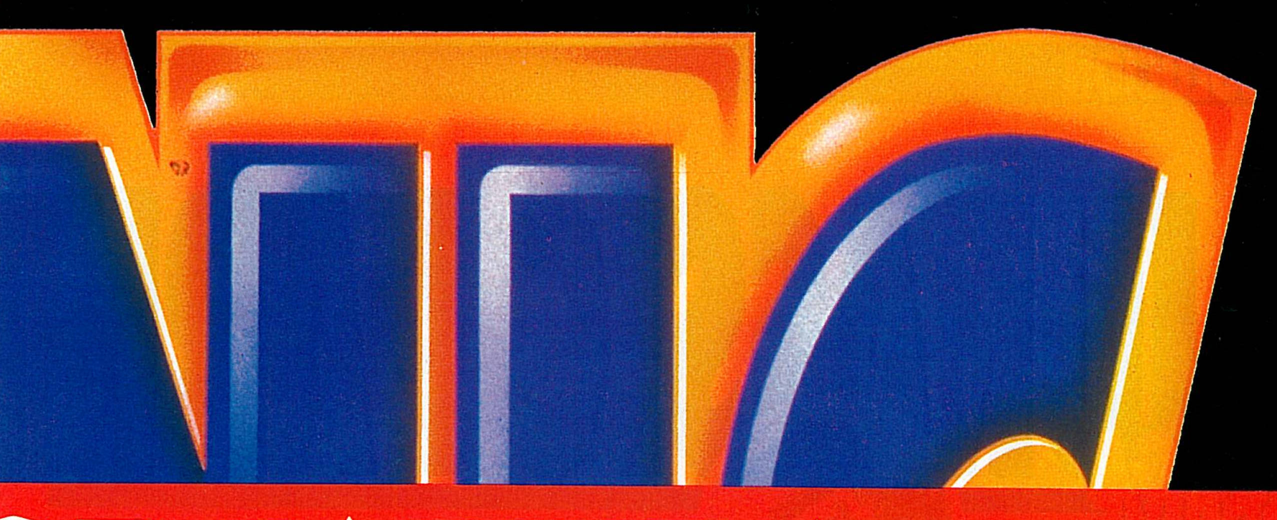


Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!










OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético) y... ¡Hasta una novia que le hará perder la cabeza! ¡Hazte el héroe!
Lánzate a la aventura con SONIC.
La Leyenda continúa.



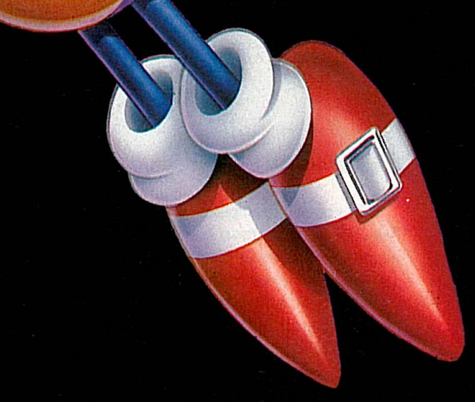
MEGA CD



Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!








SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

Recreados a partir del antiguo ADN, los más grandes y peligrosos animales conocidos vuelven a la vida tras 65 millones de años. ¿Has visto la película? Pues ahora juega con este cartucho. En el papel de Dr. Grant o de Raptor, métete en una carrera por la supervivencia en un mundo tecno-primitivo, donde sólo los veloces y los fuertes tienen una oportunidad. Con una música y unos gráficos alucinantes, Jurassic Park tendrá tanto éxito como la película.

JURASSIC PARK

MEGA DRIVE

JURASSIC PARK

Jungla

Es una noche oscura y tormentosa. Los rayos iluminan el negro paisaje cuando, de repente, unas enormes mandíbulas surgen de la oscuridad y destrozan tu jeep lanzándote al duro suelo. Caído, pero vivo, te das cuenta de que has quedado sólo en la jungla. El nivel 1 te enseña el verdadero poder de las bestias como el triceratops, el vuelo del pterodáctilo y la precisión mortal del escupitajo del dilofosaurio.

Un escupidor, dos dardos azules y se apaga como una luz. Cruza de un salto, disparando al pterodáctilo en vuelo. Salta a las raíces y deslízate hacia abajo. Salta cuando la rama desaparezca y aterriza suavemente, evitando los pinchos.

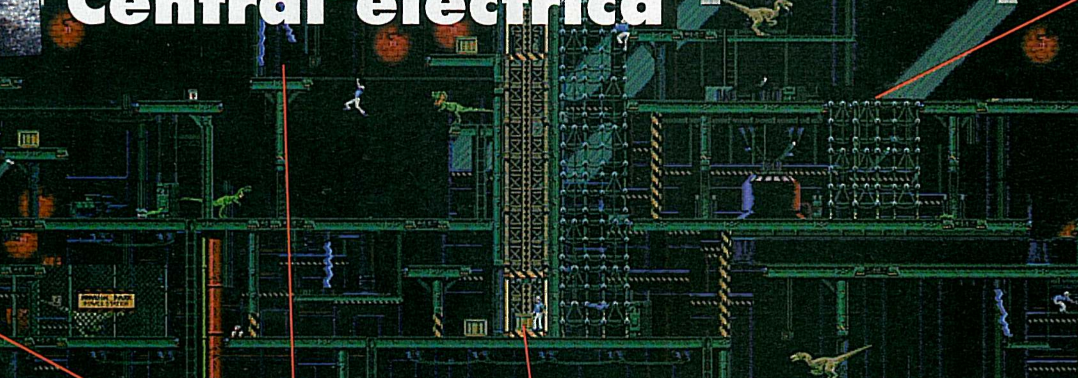
Este no es el mejor sitio para tener un accidente. No enfades al triceratops: coge tus armas y salta sobre su lomo. Si tienes que noquearlo, usa las granadas. Y si carga contra ti, escóndete bajo el jeep; ahí no podrá cogerte.

Salta a la plataforma y coge los dardos de rayas. Baja por las raíces de los árboles y dispara dardos a los pterodáctilos. Aquí hay más dardos azules. Antes de los pinchos hay un agujero. Salta a la rama y deberías ir muy alto, tratando de evitar los pinchos en el aire, presionando Derecha en el mando.

Debes llegar aquí resbalando mano sobre mano por la liana. Te esperan puntos de salud y armas. Baja y dispara a los dos procompsognathus y al escupidor.

No sólo tienes que luchar con los dinosaurios, los electrodos deslizantes son tu mayor preocupación en este nivel de tres escenarios. En los ascensores pulsa Arriba o Abajo para mover las plataformas. Tu capacidad para usar las manos en las cuerdas te será muy útil. Empujando las cajas, podrás alcanzar plataformas que de otro modo están fuera de tu alcance.

Central eléctrica



Aquí es donde empiezas. Sube por las escaleras a esta plataforma. Un raptor caerá; usa un dardo rojo y muévete rápido. Ve arriba, usa la caja y arriba otra vez, trepando hasta la caja de primeros auxilios.

Baja por aquí. Hay un pequeño pasaje a la derecha. Desciende a los amantes brazos de un raptor. Arriba a la derecha hay una pequeña plataforma. ¡A por ellos! Esto te llevará a la siguiente parte del nivel.

Una forma de evitar los electrodos es dejarte caer. Dispara al escupidor, trepa por la escalera y cruza el agujero por la cuerda. Ahora, usando la misma técnica, ve a la derecha otra vez.

Empuja la caja dentro del ascensor. Pulsa abajo. Saca la caja y muévete por el pasadizo. Baja por las escaleras y dispara al escupidor. Ve arriba por la escalera y trepa por los accesorios eléctricos de la izquierda. No te electrocutes. Hay un adorno, míralo muévete con cuidado, trepando hasta lo más alto. En la entrada te espera un raptor.

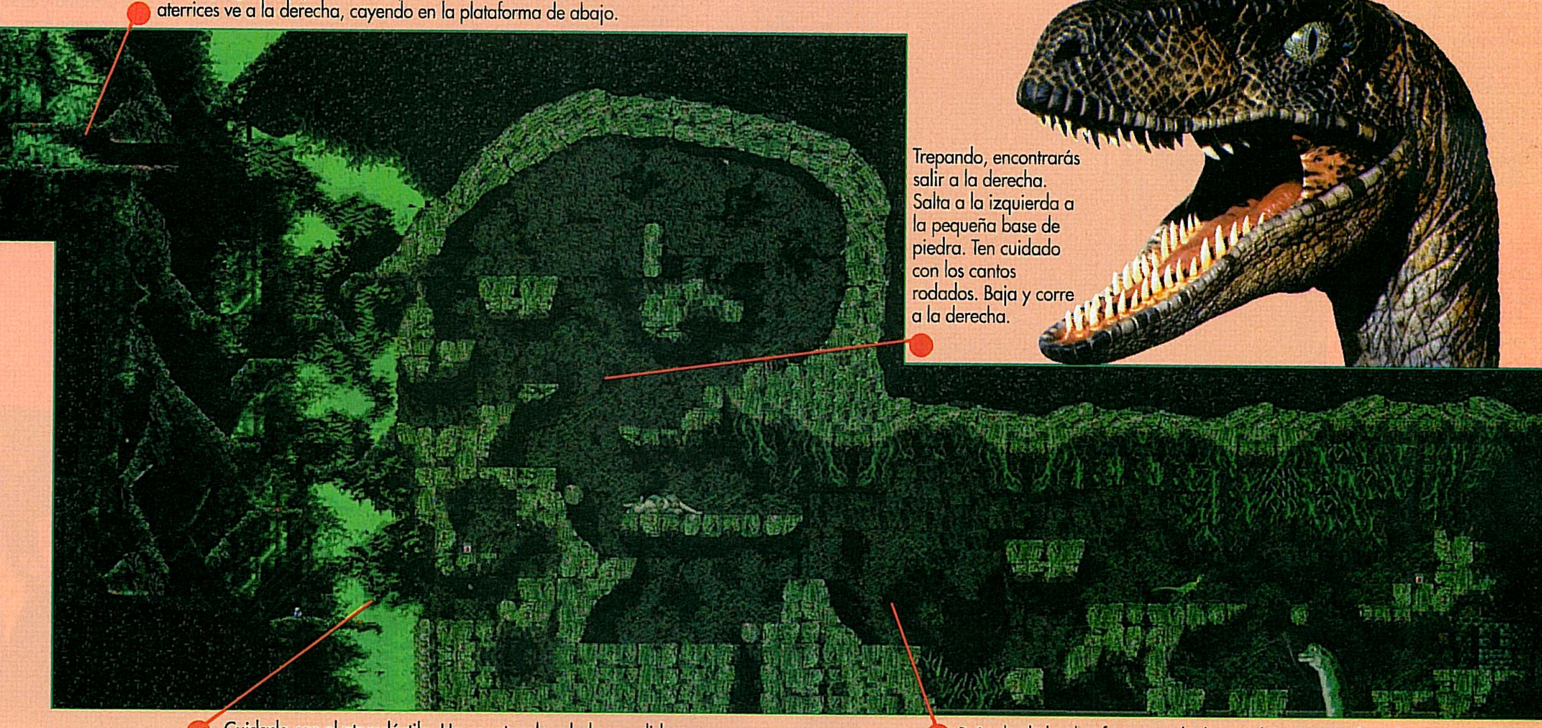






Esto es Jurassic Park, una isla sin igual. Un repentino y violento huracán arrasa el parque, atrapando a los humanos y liberando a los más terroríficos animales de la historia. Si optas por ser Grant, tienes que luchar por rescatar a los visitantes y buscar el camino a la libertad. Sólo evitando a las bestias de combate y consiguiendo tus repuestos podrás conseguirlo. Recuerda, sólo los mejores sobreviven.

Cuando estés seguro ve hacia el tronco rojo. Caerá lejos, de modo que pulsa izquierda en el pad de control. Cuando aterrices ve a la derecha, cayendo en la plataforma de abajo.

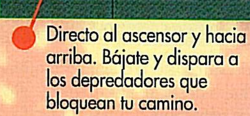


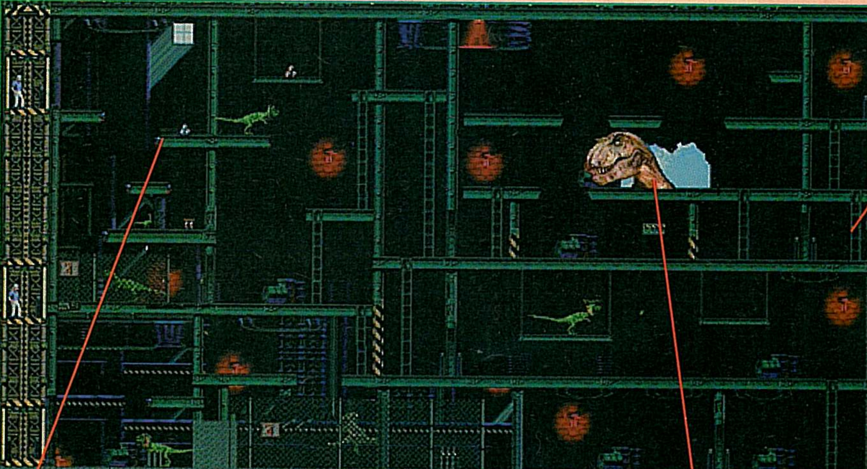
Trepando, encontrarás salir a la derecha. Salta a la izquierda a la pequeña base de piedra. Ten cuidado con los cantos rodados. Baja y corre a la derecha.

Cuidado con el pterodáctilo. Hay puntos de salud escondidos en la cueva de la derecha. Vuelve a salir y baja a mano izquierda de la plataforma. ¡Volverás a la cueva de arriba! ¡Esto es mágico!

Baja desde la plataforma y salta los pinchos. Trepa sobre el agujero y ve arriba al otro lado. Adiós, escupidor. Ahora, lo mejor es ir a la derecha y recoger la salud, luego baja a la cabeza del brachiosaurio y salta a la derecha hacia la salida. Se puede hacer de otras maneras.

Baja y coge la caja de primeros auxilios, matando al compsy. También hay dardos. Vuelve arriba y sal del túnel. Trepa hacia el siguiente túnel para recargar baterías. Droga al raptor. Trepa sobre los electrodos y espera. El raptor vuelve en seguida. Dispárale y haz brillar el polo eléctrico del túnel sobre tu cabeza. Una vez más, este túnel te lleva al siguiente escenario.





Estas escaleras son tu último destino. La salida está en la sala de arriba. Tienes que dar algunas carreras antes de que la puerta se abra.



Directo al ascensor y hacia arriba. Bájate y dispara a los depredadores que bloquean tu camino.

ATENCION: Este T-Rex no es visible al principio, ¡atraviesa la pared! Manteniéndote fuera de su alcance y disparando bombas de gas, podrás pasar delante de él al otro lado, hacia la salida.

Este es un nivel sólo para Grant. Todo lo que tienes que hacer es buscar el camino hasta la parte baja del río subterráneo. Fácil, ¿no? Pues inténtalo. Verás que puedes morir si te das un chapuzón demasiado largo. Lo que necesitas es recoger los bidones de gasolina para tu barco, teniendo en cuenta que tendrás que cambiar de barco hasta dos veces. Es todo tuyo.

En la salida, recogerás automáticamente un bidón cuando subas al bote. No querrás caer por las cataratas, de modo que presiona el botón hacia adelante para cruzarlas. En cuanto las pases serás atacado por un pterodáctilo; dispara y sigue a la derecha. Baja por los rápidos y ve a la izquierda hacia el primer bidón.

Salta del bote aquí. Tienes que cambiar de barco, pero primero recoge algunos bidones. Para un segundo, atonta al raptor, recoge el bidón y para otra vez. En cuanto el bicho levante la cabeza, dispara otra vez y ve a la derecha. Cambia tu arma a granada de gas y salta sobre el agujero. Dispara al T-Rex y salta al nuevo bote.

Rio



Cuando estés en el nuevo bote, no hagas nada, o te lanzará cuando vayas por los rápidos. Da la vuelta al bote y no hagas nada de nuevo. Cambia otra vez de dirección y deja que la corriente te lleve suavemente en las dos próximas caídas. Acelera hacia el próximo y salta hasta el próximo trozo de tierra. Dispara al raptor y al pterodáctilo, recoge la gasolina My vuelve al bote. No olvides que el escupidor se habrá recuperado.

Tan pronto como llegues al borde, pulsa a la derecha. Esto evitará que te mates en la caída y te llevará al siguiente bidón.

No vayas a la izquierda. Ve a la derecha o te encontrarás con otra cabeza de T-Rex. Prepárate y dispara una granada de gas al monstruo.

Después de descender por esta pequeña catarata, haz el loco y baja por la grande. Bienvenido al lago subterráneo.

Este reborde es el que buscabas. El bote está en el otro extremo. Trepa por la piedra y lo encontrarás. Entra, baja por los rápidos y pulsa izquierda. Estás cerca del final.

El brachiosaurio es un vegetariano. Espera a que baje la cabeza para pasar. Cuando los sobrepases, salta fuera del bote, justo delante del triceratops. Dispara granadas de gas varias veces y ve al siguiente nivel.

Este nivel no es fácil. Tienes que subir escaleras, abrir puertas, trepar por cadenas colgantes, evitar chorros de vapor y, lo peor de todo, subir a las cabezas de brachiosaurios, usándolas como ascensores prehistóricos. Cuidado con los descoloridos huesos de dinosaurio y con los compys que te esperan agazapados.

Estación de bombeo

Hay muchos raptores, de modo que no bajes entre ellos. Ve por arriba. La salida está justo a la derecha de donde estás.

Gasea al T-Rex y sube por la escalera, vuelve a disparar gas a la cabeza y corre a la izquierda.

Desde la salida, trepa a este interruptor. Una vez aquí, pulsa Arriba y quedará descubierta la escalera. Salta a la derecha sobre los huesos. Baja a por los dardos rojos y luego salta cruzando al otro lado.

Sobre tu cabeza hay varios cohetes y alguna salud. Apaga el vapor para cogerlos. Ahora vuelve a este punto. Salta sobre la cabeza del dino y luego en el primer túnel. La cabeza se va, vuelve a saltar atrás y entra en el túnel de abajo.

Empuja la rueda y espera a que pare. Usala para trepar a la tubería superior. Empuja la caja hasta la esquina y sube a la escalera. Dirígete a la derecha.

Después del agujero, pulsa el interruptor. Ahora las luces parpadearán, lo que significa que la trampilla está abierta. Muévete rápido.

Armas de Grant



Gasolina

No es un arma sino que sirve para que puedas mover el bote.



Dardo azul

Un débil tranquilizante; cuanto mayor sea la bestia más necesitarás mandarla a dormir.



Flash

Este tipo de granadas desorientará a cualquier bestia que se vea rodeada por el humo.



Dardo rojo

Más potente que el azul, son necesarios menos para noquear a un dinosaurio.



Adomecedora

Por medio de una descarga eléctrica, noquea a un dinosaurio un corto tiempo.



Conmoción

Una gran explosión pondrá a los dinosaurios fuera de combate por un tiempo. Muy útil.



Gas

Estas las usarás mucho. Recoge tantas como puedas. Al T-Rex no le gustan nada.



Cohete

Esta es una potente arma, especialmente contra los raptores. ¡No volverán!



Primeros Auxilios

Tampoco es un arma. Los primeros auxilios aumentan tu salud. Cógelos.

Cuidado, cuidado. Hay armas aquí, pero también un pequeño dinosaurio que responde al nombre de Compy. Empieza yendo a la derecha.

Estos tipos parecen dormidos al principio. Pero cuidado, vuelven a la vida en el momento menos oportuno. Preparado para disparar.

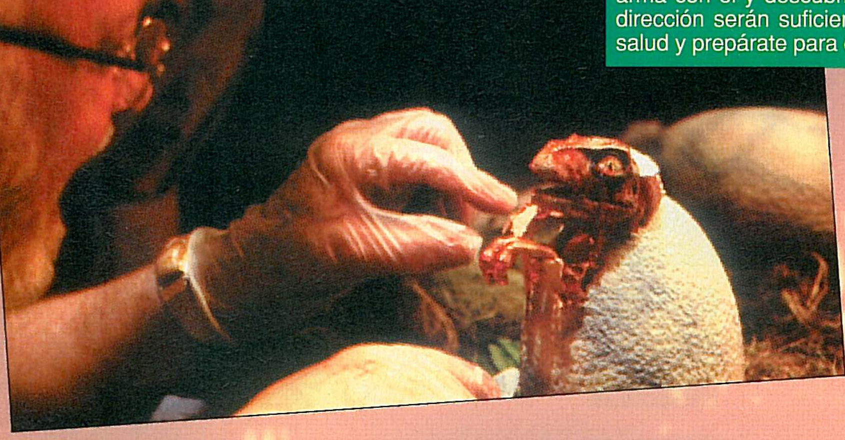
Cuando levantes la cabeza, verás a un pterodáctilo que tiene la idea de separar tu cabeza del cuerpo. Dispárale hasta que se muera. En el otro lado de la roca hay un escupidor y otro pterodáctilo esperando.

Cañón

Este pequeño agujero es el único camino a la salida. Muévete muy rápido y el escupidor no te cogerá. Una vez en el suelo, arrástrate bajo la placa de piedra y acaba con él con la pistola adormecedora. El siguiente oponente es un raptor. Una vez que lo pases dispara al brachiosaurio. Salta sobre él y trepa por la cuerda.

Lo menos que se puede decir es que el cañón es un nivel interesante. Te encontrarás los problemas normales, un escupidor aquí y un raptor allá, unos pocos compys para redondear. Pero también tienes nuevos retos. Por ejemplo, el suelo se cae en algunos sitios y tienes que evitar grandes pedazos de roca que caen de los arcos. También tienes un brachiosaurio que parece no querer moverse. La persuasión será tu mejor arma con él y descubrirás que dos dardos disparados en su dirección serán suficientes para moverlo. Coge las cajas de salud y prepárate para caer en el próximo nivel.

Después de encontrarte y luchar con el raptor, debes recoger la caja de primeros auxilios. Luego salta hacia abajo. La caída te llevará al próximo nivel.





Una granada explosiva destruirá esta roca y te permitirá coger las armas.



Este es el primer sitio donde tienes que ir. Una vez aquí, salta de la plataforma alta a la baja.

Sube por estos volcánicos escalones, espera un momento y el raptor saltará hacia arriba con la intención de cogerte. Cuando lo haga, dispárale y déjate caer; encontrarás otro raptor.

Volcán



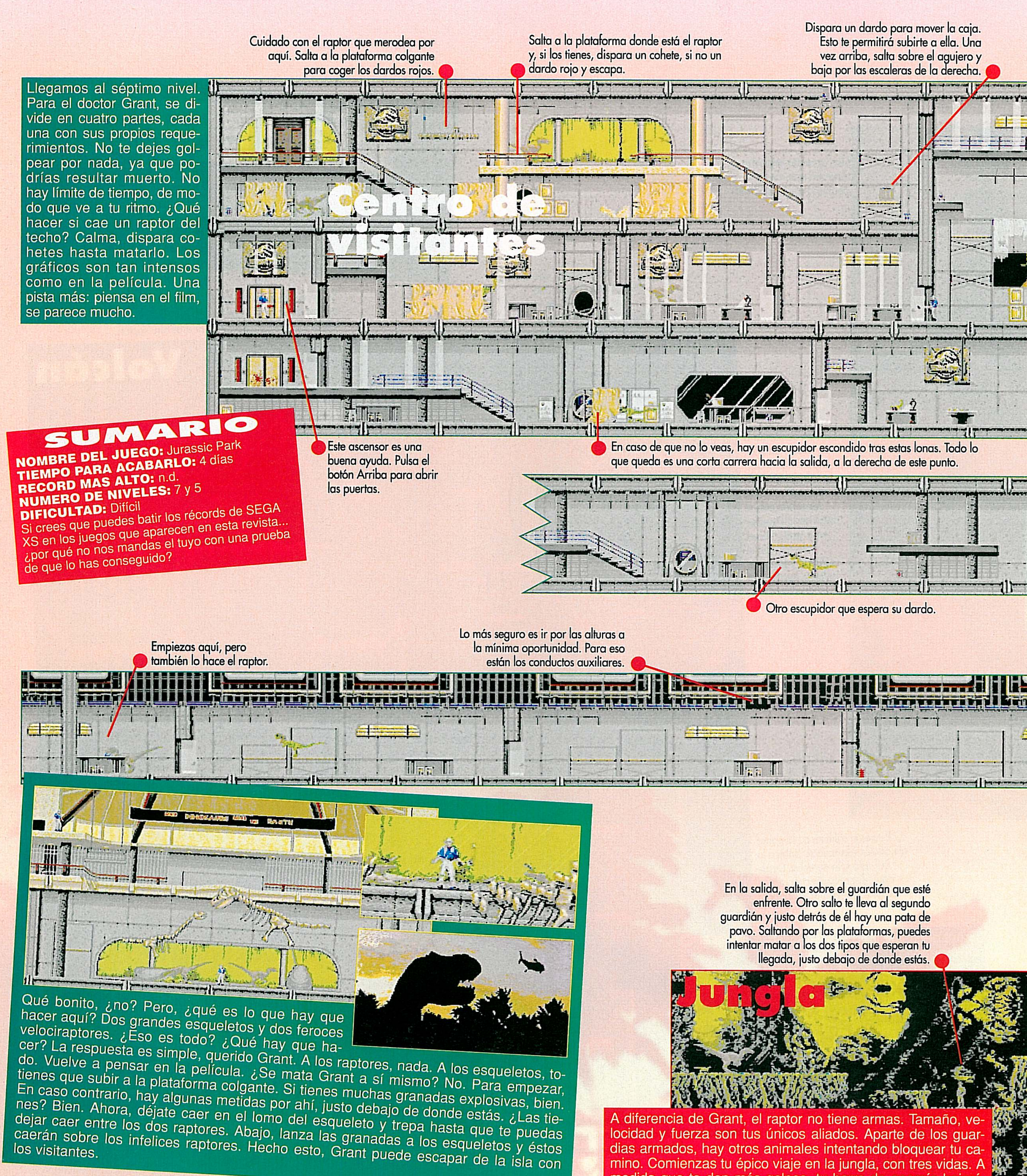
Tienes que llegar a este saliente. Después bota hacia la pared de la izquierda y pulsa repetidamente el botón de la Derecha en tu pad. Debes aterrizar en el solitario y pequeño saliente que hay un poco más abajo.

Este es el saliente de la pared alejada que buscabas. Salta a la que está a la derecha. Desde aquí, dispara una granada al raptor que espera tu llegada.

Grant debe llevar su cansado y débil cuerpo a través de nubes de azufre lanzadas por el volcán. Tomando una oscura ruta, comienzas en la esquina superior izquierda y la salida está abajo a la derecha. No hay rocas cayendo esta vez, pero en el último minuto, cuando menos lo esperas, la plataforma en la que estás comenzará a burbujear y a convertirse en lava.

Después de atravesar los pasajes en S, sales aquí. Salta hasta la izquierda de este nivel. Vigila tus saltos, ya que un falso movimiento y caerás a la lava de abajo.

En estas dos últimas plataformas, ten cuidado. Es mejor seguir saltando, ya que la última se deshará en la lava, matándote. No es lo suyo, a estas alturas.



Llegamos al séptimo nivel. Para el doctor Grant, se divide en cuatro partes, cada una con sus propios requerimientos. No te dejes golpear por nada, ya que podrías resultar muerto. No hay límite de tiempo, de modo que ve a tu ritmo. ¿Qué hacer si cae un raptor del techo? Calma, dispara cohetes hasta matarlo. Los gráficos son tan intensos como en la película. Una pista más: piensa en el film, se parece mucho.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Jurassic Park
TIEMPO PARA ACABARLO: 4 días
RECORD MAS ALTO: n.d.
NUMERO DE NIVELES: 7 y 5
DIFICULTAD: Difícil
Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

Qué bonito, ¿no? Pero, ¿qué es lo que hay que hacer aquí? Dos grandes esqueletos y dos feroces velociraptores. ¿Eso es todo? ¿Qué hay que hacer? La respuesta es simple, querido Grant. A los raptores, nada. A los esqueletos, todo. Vuelve a pensar en la película. ¿Se mata Grant a sí mismo? No. Para empezar, tienes que subir a la plataforma colgante. Si tienes muchas granadas explosivas, bien. En caso contrario, hay algunas metidas por ahí, justo debajo de donde estás. ¿Las tienes? Bien. Ahora, déjate caer en el lomo del esqueleto y trepa hasta que te puedas dejar caer entre los dos raptores. Abajo, lanza las granadas a los esqueletos y éstos caerán sobre los infelices raptores. Hecho esto, Grant puede escapar de la isla con los visitantes.

A diferencia de Grant, el raptor no tiene armas. Tamaño, velocidad y fuerza son tus únicos aliados. Aparte de los guardias armados, hay otros animales intentando bloquear tu camino. Comienzas tu épico viaje en la jungla, con tres vidas. A medida que te den más golpes, tu barra de energía bajará. Vigila al Dr. Grant, él es la clave de tu evasión.

Bienvenido al segundo escenario. Sólo hay un par de escupidores, un raptor y unos pocos compys. Salta sobre las tablas y dispárales. En realidad es una zona muy sencilla, con pocos peligros.

Sal de esta plataforma y gasea al T-Rex. Ve, tan rápido como puedas, a la sala de la izquierda.

No olvides los dardos y tenlos a mano. Data prisa en llegar a las escaleras de la derecha para salir de esta sección.

Cuidado con este raptor que quiere hacerse la merienda contigo.

Sube estas escaleras y esta zona estará superada.

Después de éste no hay más bichos, sólo la salida.

En relación con tu peso, eres uno de los dinosaurios más poderosos. Sólo el T-Rex podría vencerte. Tus grandes y fuertes mandíbulas son un arma secundaria; las uñas de 15 centímetros en cada pata son capaces de poner fin rápidamente a una batalla. Como raptor, tienes que mostrar una fortaleza superior a la de cualquier otra criatura, derrotando incluso a las más inteligentes. ¿Podrás escapar de la isla y vivir en libertad?

Después de pasar los dos escupidores, un buen salto te mostrará una plataforma antes escondida. Usala para saltar a los dos guardianes de la derecha.

Camina suavemente por el saliente hasta el de abajo. Un salto en parado te pondrá a los pies del Dr. Grant. Al final está la salida del nivel.

Este nivel requiere habilidad. Con suerte sabrás como hacer casi todos, si no todos los movimientos del raptor. Es necesario que sepas cómo hacer grandes saltos y otros movimientos como el salto agachado. Las cajas que eran tan útiles para Grant en este nivel, no lo son para el raptor, no importa lo interesantes que aparezcan. Otro buen test es saber si puedes atacar a los guardianes sin morir.

Aquí hay menos problemas si vas por las plataformas en lugar de ir por debajo que aparentemente es más fácil.

Central electrica



Justo de frente encuentras a dos guardianes que debes matar. También tienes que vencer al de la plataforma de la derecha. Luego, salta alto y a la izquierda y acaba con el guardián que hay ahí. Un salto agachado te pondrá en la plataforma del otro lado.

Dependiendo de cómo te sientas o cuantas vidas tengas, podrás atacar a este guardián o pasar sin tocarlo.

Es un poco más difícil, pero puedes llegar a Grant por aquí. Está directamente debajo de ti.

La siguiente cosa que te encuentras es a Grant corriendo por el suelo. La segunda cosa es la salida.

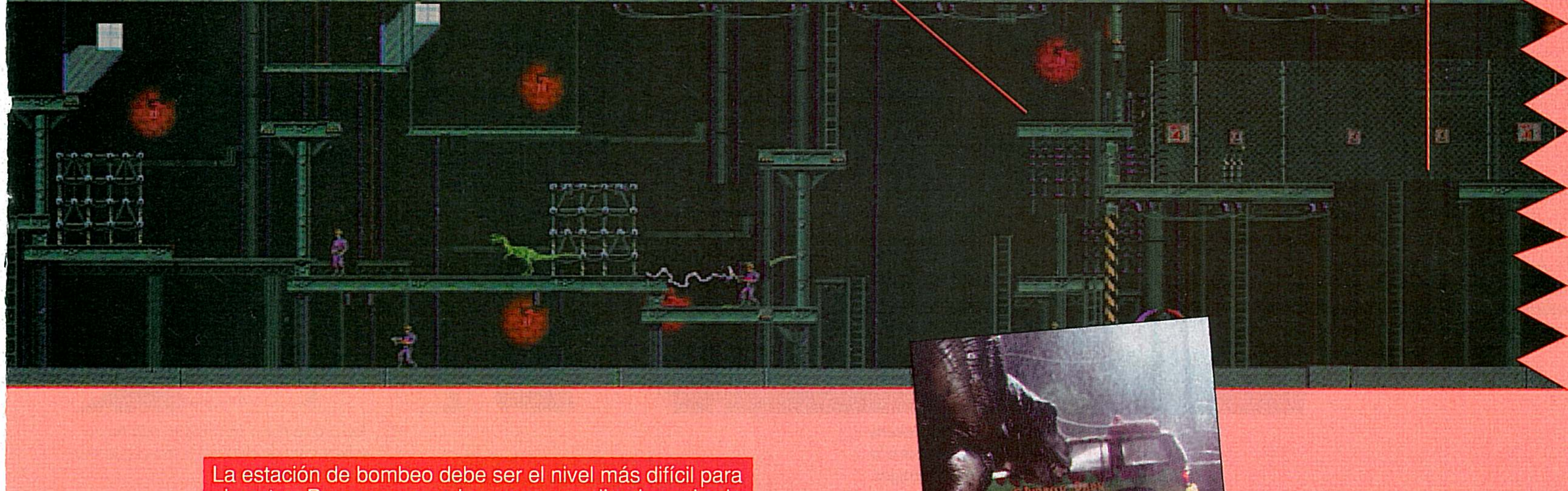
Un salto realmente largo te permitirá seguir tu camino por la tubería. Salta sobre el agujero otra vez a la tubería de la derecha. Entra al edificio por la derecha usando la tubería más baja de las dos.

Da pequeños pasos y caerás sobre el guardia de abajo. Un arañazo rápido lo matará. Luego necesitas un largo salto para cruzar hasta las tuberías del otro lado del agujero. Tan pronto como llegues, muévete. Cuatro hombres esperan parar tu escapada.

Di adiós a estos hombres y sigue corriendo. No te preocupes, caerás felizmente en la plataforma de abajo. Ahora viene lo difícil. Tienes que saltar de plataforma en plataforma. Un falso movimiento y vuelves a la salida.

Independientemente del camino elegido, esta es la plataforma a la que debes llegar. No hay otra forma de llegar al final, de modo que muévete.

Al final, lo mejor es dejarte caer por aquí.



La estación de bombeo debe ser el nivel más difícil para el raptor. Para empezar, hay una complicada serie de saltos, que te llevan de túnel en túnel y, con un poco de suerte, a evitar a los guardias. Luego sigue un grupo de saltos que se deben realizar con gran precisión. Y luego, para rematar, un paseo por una sección de suelos dañados y bien defendidos. Sólo los mejores podrán pasar. Encuentra a Grant y busca el siguiente nivel.

Estación de bombeo

Este es el objetivo final. Llega saltando de tubería en tubería, matando a todos los guardias que te encuentres por el camino.

Este es el segundo salto que debes dar. Intenta esperar hasta el último momento. Ahora todo lo que tienes que hacer es dar un salto agachado al otro lado.

Este es tu primer objetivo. Un buen salto en carrera te llevará aquí sin muchos problemas.

Dos saltos agachado, en rápida sucesión te dejarán pasar a los dos tipos. Sin problemas.



Sólo los locos y los completamente estúpidos intentarán este salto. Ya te hemos avisado.

Desde lo alto, sigue un camino en S. Deberías ser capaz de ver la cabeza de Grant y, según eso, dónde saltar. Dando un pequeño paso tras otro deberías caer en el barro.

Si te has hecho con todos los movimientos del raptor, deberías ser capaz de llegar al final de este comparativamente corto nivel. Esto quiere decir que tendrás que moverte y reaccionar muy rápido. No te sorprendas si eres atacado por tres pterodáctilos sucesivamente. Un mordisco, un arañazo con las garras y a otra cosa.

Cañón

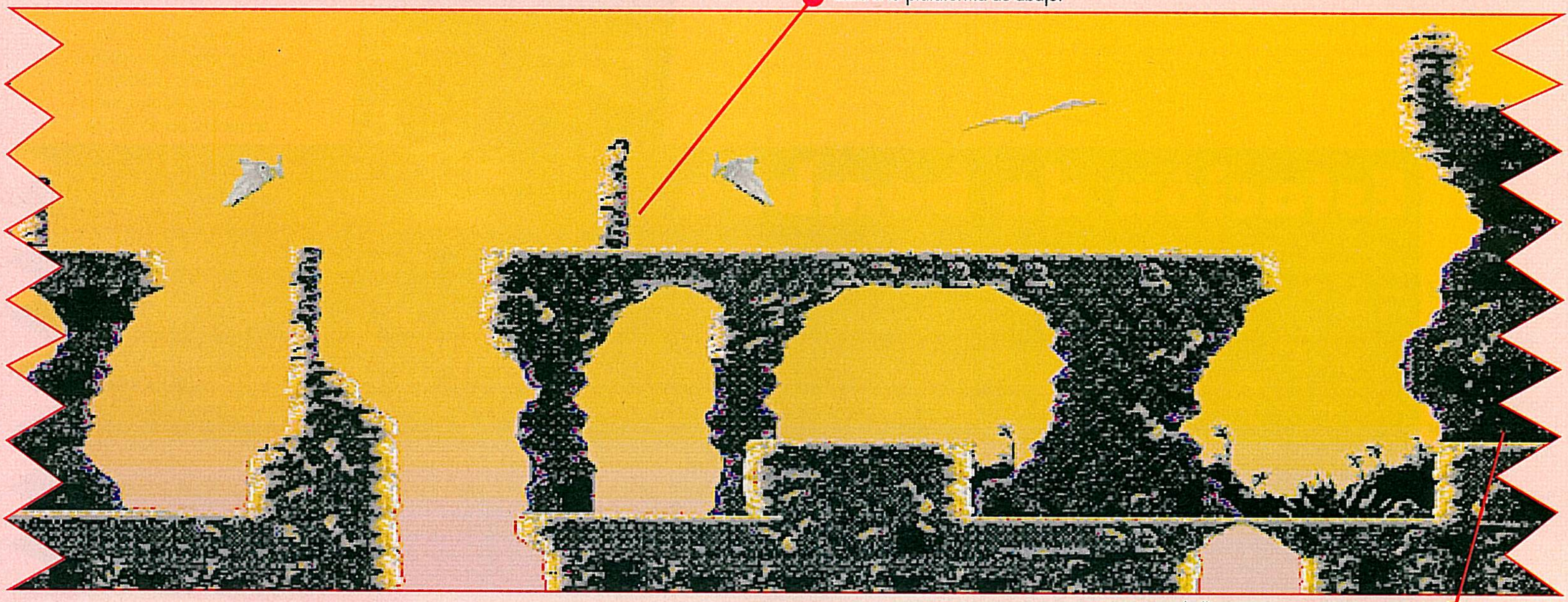


Acaba con lo que te espera aquí. Salta rápidamente y empuja la roca sobre el guardia. Luego, súbete a la roca y da un salto agachado hasta la siguiente plataforma.

Como alternativa, puedes moverte por el fondo. Ve siempre a la derecha y no te caigas.

En algún punto de esta plataforma de piedra sufrirás el ataque de los tres voladores. Al final, salta a la plataforma de abajo.

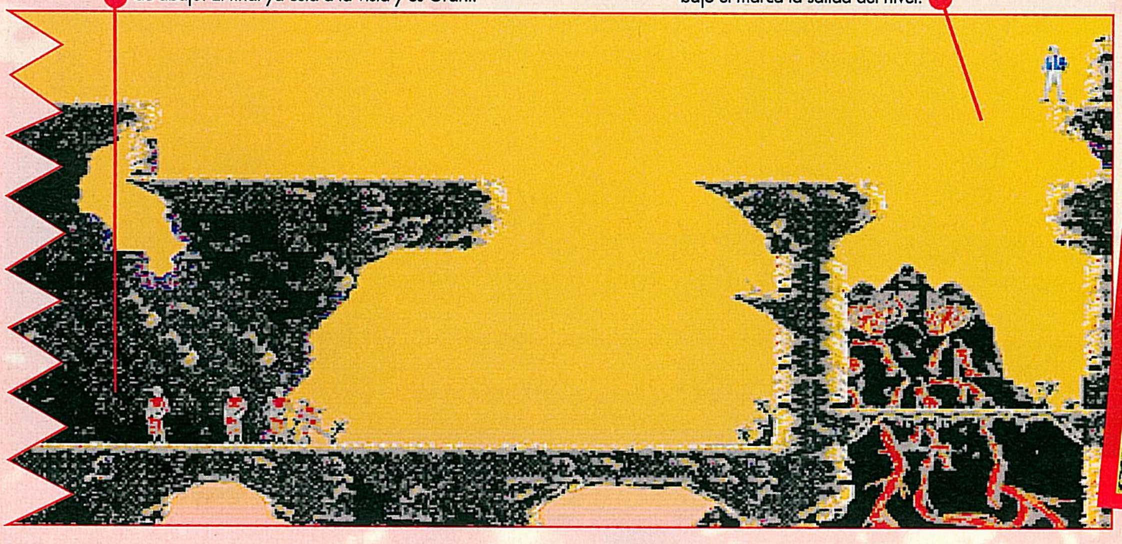
Tan pronto como aterrices en esta roca, salta y trata de aterrizar sobre el guardia que bloquea tu camino.



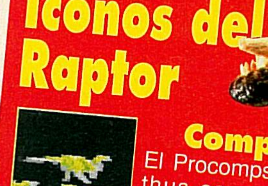
Cuando llegues a este punto, prepárate. Delante de ti hay cuatro guardias fuertemente armados.

Bien, este es tu comité de bienvenida. Cuando lo liquides, salta hacia el icono de energía. Luego, ve a la plataforma de abajo. El final ya está a la vista y es Grant.

El objetivo no es capturar a Grant todavía, sino saltar hacia él. El suelo bajo él marca la salida del nivel.



Iconos del Raptor

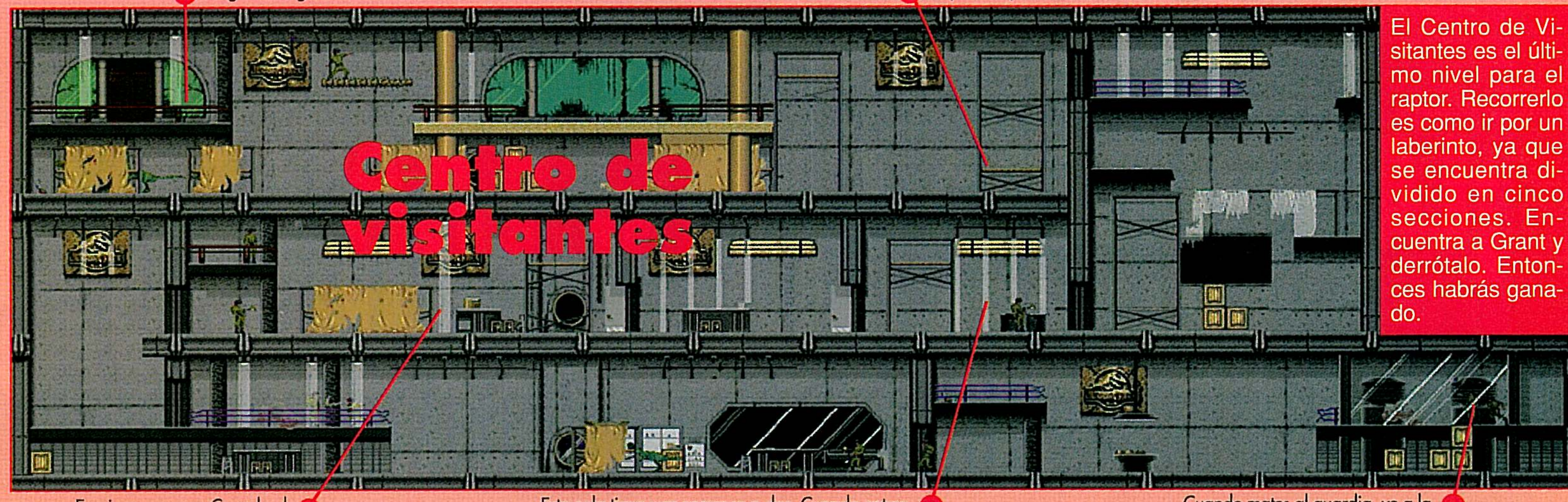


Compy
El Procompsognathus es un bono con patas. Es muy útil.

Pavo
Estos son los alimentos tradicionales de los raptores. Intenta no olvidarlo.

En la salida, salta a la plataforma colgante y luego a la siguiente de la derecha.

Un buen salto te lleva a la apertura de arriba. A la derecha hay una pata de pavo. Baja a la esquina izquierda.

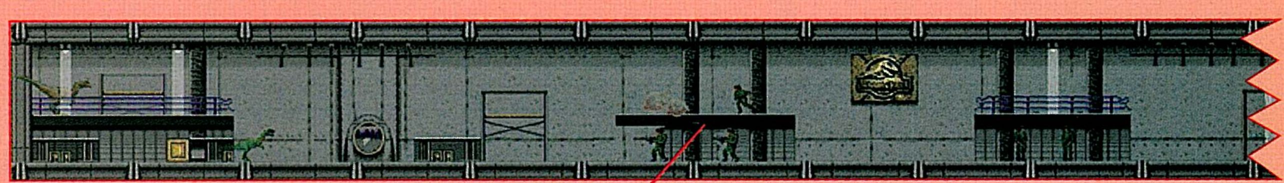


El Centro de Visitantes es el último nivel para el raptor. Recorrerlo es como ir por un laberinto, ya que se encuentra dividido en cinco secciones. Encuentra a Grant y derrótalo. Entonces habrás ganado.

Empieza a correr. Cuando el guardia baje, salta y aterriza sobre él. Ignora al segundo. Déjate caer al siguiente nivel. Ve a la derecha para terminar el escenario.

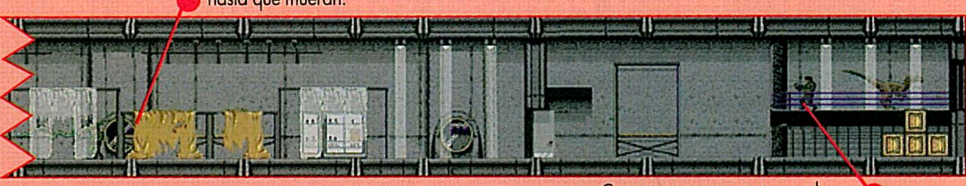
Esta sala tiene una sorpresa o dos. Cuando entres, salta o si no serás cazado por el guardia. La puerta del otro lado se abre de una patada.

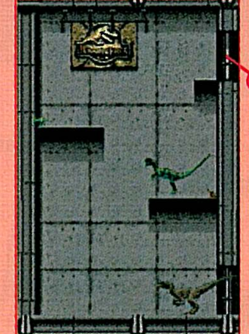
Cuando mates al guardia, ve a la siguiente zona del nivel.



No te preocupes de los dos tíos de abajo. En lugar de ello, ve por arriba. Haz lo mismo en la siguiente plataforma.

Hay dos hombres escondidos aquí y otro andando hacia ti. Sigue saltando hasta que mueran.



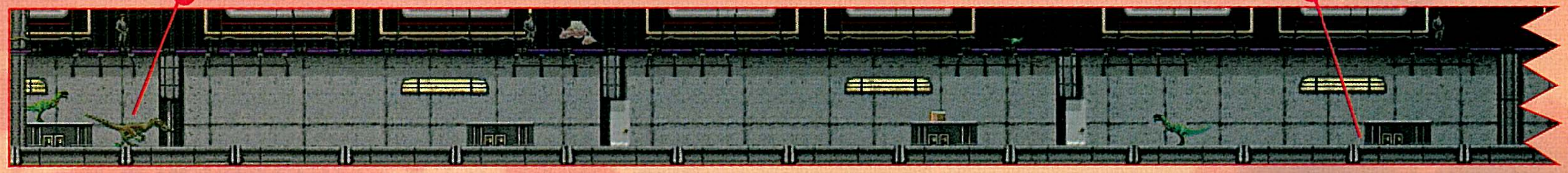


Esta sala no presenta problemas. Salta al primer saliente, mata al escupidor y recoge el power-up. Salta a la siguiente plataforma y, si es posible, cómete al compy. Salta hacia la puerta y estarás fuera.

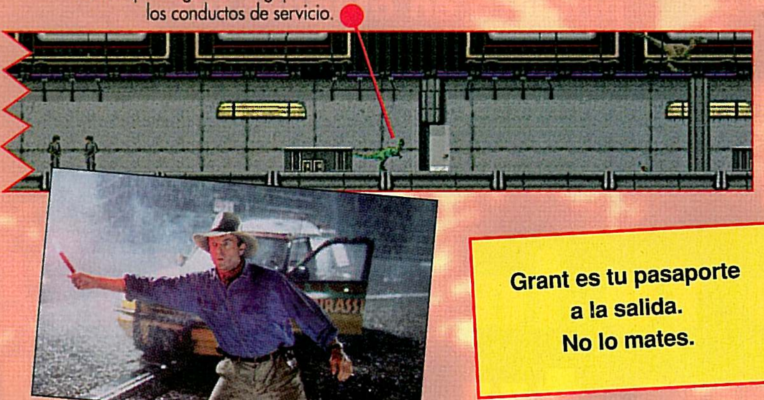
Como tantas veces antes, un buen salto es lo mejor para matar al guardia. Este es uno de los últimos que verás en el nivel.

El penúltimo escenario del nivel y del juego. Directo a la derecha, acaba con el escupidor. Ahora ve de sala en sala hasta que encuentres los conductos de servicio.

Colócate aquí. No puedes viajar más lejos. Salta y aplasta al guardia.



Deberías encontrar a este tipo, a menos que caigas en el agujero de los conductos de servicio.



Grant es tu pasaporte a la salida. No lo mates.

Fin del juego

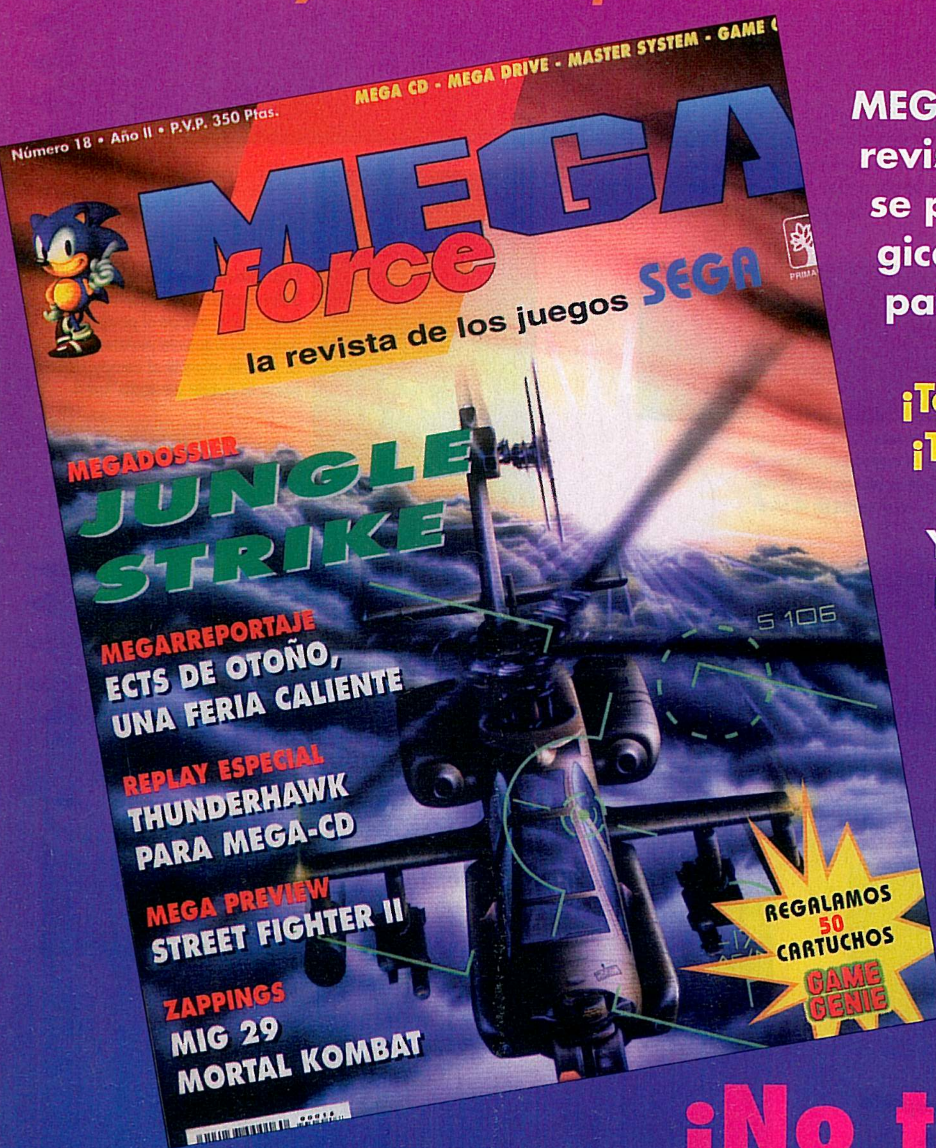


Para completar el juego como raptor, déjate caer detrás de Grant y patea la piedra que está debajo del esqueleto grande. Los huesos caerán al suelo y tu estarás libre.

MEGA force

¡LA PRIMERA REVISTA 100 x 100 SEGA!

¡SI! MEGAFORCE fue la primera revista dedicada en exclusiva al mundo Sega y por eso es la más veterana y la más experimentada. ¡Fíate de nosotros!



MEGAFORCE también fue la primera revista con edición internacional que se publicó en España. Francia, Bélgica y Portugal son algunos de los países donde está MEGAFORCE.

¡Todo el mundo es Sega!
¡Todo el mundo es MEGAFORCE!

Y ahora... MEGAFORCE se refuerza. La primera revista 100 x 100 Sega también será la primera revista en cubrir el Mega-CD, la primera en adelantarte lo más nuevo que llegue de fuera y la primera en atender tus peticiones y sugerencias. Queremos seguir siendo la primera revista Sega.

¡No te la pierdas!

¡Cada mes en tu kiosco!



BASES PARA CONCURSAR

RHiNE Venta por Catálogo concederá este mes un premio de 1 Mega-CD, y 1 Mega Drive.

Las preguntas deberán responderse correctamente.

Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 903 380 009 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.

La recepción de llamadas comienza el 15 de noviembre y termina el 15 de diciembre a las 12 de la noche.

Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.

El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.

El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.

Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.

Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

LLama a la línea directa de RHiNE y dinos cuáles son las respuestas correctas de estas dos preguntas.
¡Anímate! Sólo por llamar participarás en el sorteo de un Mega CD y de una Mega Drive. Es muy fácil, sólo tienes que llamar por teléfono.



¿De qué película va a aparecer un juego alucinante?

a.- El club de los poetas muertos
b.- Aladino
c.- El regreso de Papá Noel



¿Cuál es la mejor forma de comprar por correo?

a.- Haciendo el pedido a una empresa de Australia
b.- Comprarle al correo del Zar
c.- Llamando a RHiNE Venta por Catálogo

LLAMA AL:



Respira profundamente y si ese desagradable tipo te molesta pégale una buena patada.

Rompe el cristal de la cabina telefónica para conseguir puntosextra, más potencia y efectivas armas.





Nivel 1

Este nivel te servirá de calentamiento, así podrás familiarizarte con los movimientos. Ten cuidado con los malos porque tratarán de rodearte y matarte al mismo tiempo. Si te ves acorralado, deja que el primer tipo te agarre y luego patéalo con fuerza para acabar lanzándolo por los aires.

Blaze es uno de los miembros del sindicato y está preparado para lanzar a esa especie de matón por encima de su hombro.

Estas damas de la oscuridad son muy difíciles de vencer ya que manejan su látigo con gran destreza y precisión. Si te golpea con él perderás dos o tres puntos de energía. Usa las patadas altas para librarte de sus golpes. Si te caes levántate rápidamente o de lo contrario te volverán a golpear.

Nivel 2

Este nivel es bastante parecido al nivel anterior pero tendrás que usar más a menudo tu arma destroza-cerebros. Sin embargo, la violencia irá aumentando paulatinamente y ahora tus enemigos irán vestidos con cuero negro.

Dentro de los barriles hay muchos extras escondidos. Pero no merece la pena cogerlos porque tu armamento es limitado y muchas veces no te compensarán.

No debes enfrentarte cara a cara a este tipo, porque sus patadas en vuelo son rápidas y efectivas. Cuando aterrice, muévete de lado y acaba con él.

Nivel 3

Es el momento para dar un pequeño paseo por la playa y pasearte descalzo por la arena o bien es el momento justo para acabar con algunos gángsters. El juego empieza a convertirse en un reto peligroso.

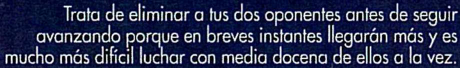
En esta pila de neumáticos hay un montón de herramientas ocultas. Golpéalos para obtener los bonos pero ten cuidado con los ataques a traición.

STREETS OF RAGE

MASTER SYSTEM

Una vez más nos encontramos sumergidos en una carrera a través de las calles infestadas de criminales con el estilo de los polis más audaces en una batalla por librar a la ciudad de gangsters, matones y sucios punkies callejeros. Sólo Blaze, Axel y Adam serán capaces de completar esta misión con la esperanza de sobrevivir. Cada personaje tiene una amplia gama de movimientos para avanzar por las calles, pero también necesitarás grandes dosis de habilidad cuando luches contra diez tipos a la vez. Sigue nuestras instrucciones con cuidado y podrás conseguir los que nadie ha hecho antes. Cortesía de Sega XS.

Trata de eliminar a tus dos oponentes antes de seguir avanzando porque en breves instantes llegarán más y es mucho más difícil luchar con media docena de ellos a la vez.





Ten cuidado con este pelmazo es más peligroso de lo que parece.

Guardian del Nivel 1

Cuando este individuo lance su boomerang, trata de esquivarlo y cuando vuelva a atraparlo acércate a él, cógelo con fuerza y lánzalo por encima de tus hombros. Repite esta operación hasta que deje de levantarse.

Si tienes dificultades con algunos de los malos, recuerda que siempre puedes reducirlos con una patada en vuelo. De hecho podrás acabar el nivel si usas con frecuencia este tipo de patadas.

Simplemente debes empujarlo y cuando se levante del suelo dale una patada en la cara para asegurarte de que no se vuelva a levantar.

Guardian del Nivel 2



Este tipo es un vicioso de la violencia. Deja que se te acerque y cuando vaya a golpearte esquívalo, colócate detrás de él y empújalo. Repite esta operación para matarlo, pero ten en cuenta que es una labor difícil y sobre todo lenta.

Los personajes pueden parecer distintos pero todos mueren de lamisma manera.

El líder del comando AWOL no es lo que parece, unas cuantas patadas en vuelo y acabarás con él.

Guardián del Nivel 3



Este tercer oponente es algo más fiero que el anterior. Debes golpearle continuamente, dale patadas, puñetazos y empujones y acabarás definitivamente con él.

Dentro de los conos de tráfico hay potencia escondida. Da una patada y saldrán.

Un nuevo reto para nuestro héroe. Ten cuidado con las patadas deslizantes ya que intentarán arrojarte a los agujeros del hedor eterno.
Utiliza los hoyos en tu propio beneficio lanzando a tus enemigos a su interior.

Nivel 4



Cuando se acerquen estos atacantes lanzarán sus patadas laterales; salta y patéalos para tumbarlos.

Guardián del Nivel 4



Este gordo es muy duro y te arroja llamas a la cara. Trata de saltar sobre él y colocar una patada en su calva cabeza. Tienes que saltar en el momento justo, ya que el tiempo es básico.

Tienes que tener mucho cuidado con los agujeros del alquitrán yaque si caes perderás una vida completa.

Nivel 5

En este nivel están reunidos todos los guardianes de los niveles anteriores. Tómate tu tiempo ya que necesitarás toda tu energía y habilidad para superarlo.
Si todavía no dominas a tu personaje, vuelve atrás y entrena.

Aquí hay algo de energía (muy necesaria en este nivel).

Las chicas de los látigos necesitan un poco de sangre que les suba su energía. Como consecuencia, podrán recibir muchos golpes antes de que te rueguen que pares.

Trata de no quedarte entre estos dos o te usarán de jamón para el sandwich. Un buen golpe los suele detener.

Necesitas tenacidad para completar el nivel del futuro ya que hay vallas electrificadas, todos los guardianes de nivel y todos los rufianes han aumentado su energía y necesitas el doble de golpes para derrotarlos.

Nivel 6

Armas y energía ocultas.

La rejilla eléctrica lanza rayos de electricidad hacia el techo a intervalos regulares que puedes Calcular. Cuando quieras cruzar, párate en el borde y espera al lanzamiento del rayo y luego corre. Si quieres atrapar a alguien, espera en el borde.

El gordo de antes. Usa la misma táctica o trata de que caiga en la valla electrificada.

Blaze vuelve con sus viejos trucos.

Otro guardián conocido que vuelve a aparecer. Trátalo de la misma forma que antes.

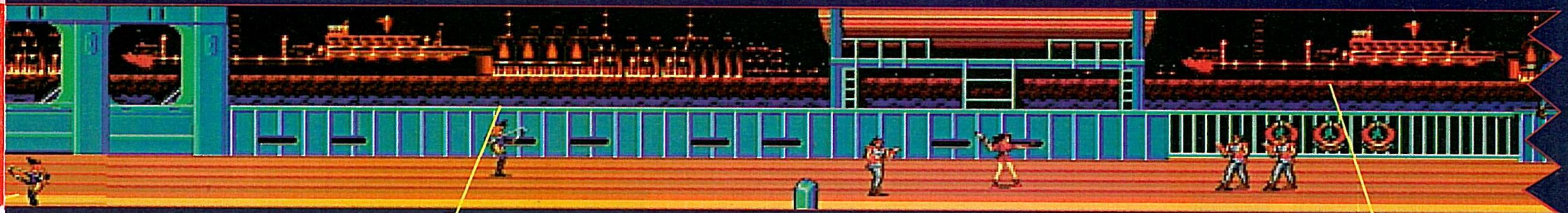
El suelo se mueve para detener tu avance o arrojarte contra la electricidad. Ten cuidado.

Una barrera doble. No olvides controlar el tiempo, no hay prisa.

Guardián del Nivel 6



Simplemente corre hacia él y cuando lance su misil, salta y cae sobre él para aplastarlo.

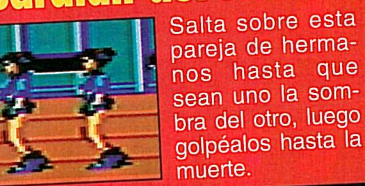


Ten cuidado cuando pases al lado de estas paredes bajas. Los enemigos pueden sorprenderte saltando por encima. Saltan en parejas y normalmente hay cuatro pares de ellos.

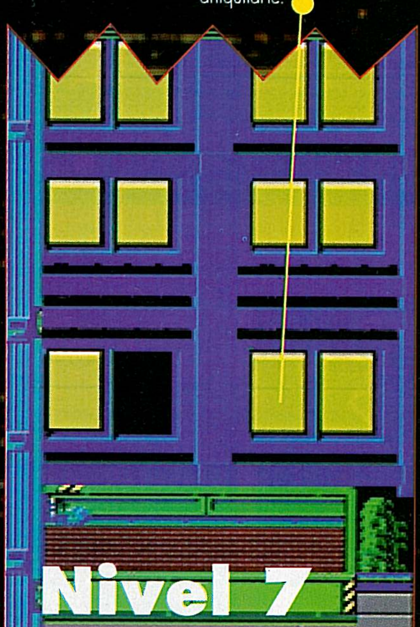
Otra vez ellos. Con sus mortales patadas voladoras; hay cientos de ellos (bueno, al menos seis), de modo que liquídalos de uno en uno antes de que se agolpen hasta hacerse incontrolables.

Este tipo suele atacarte con un cuchillo, lucha con él y lánzalo por donde vino.

Guardián del Nivel 5



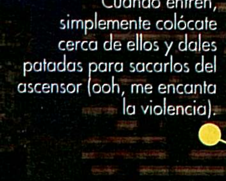
Salta sobre esta pareja de hermanos hasta que sean uno la sombra del otro, luego golpéalos hasta la muerte.



Nivel 7

Este es el nivel más fácil, ni siquiera hay guardián de nivel y para deshacerte de los malos bastará con que los empujes al vacío desde el ascensor. Pero ve con cuidado porque el ascensor se dirige directamente a la casa del jefe del sindicato y tu intromisión le ha puesto de muy mal humor.

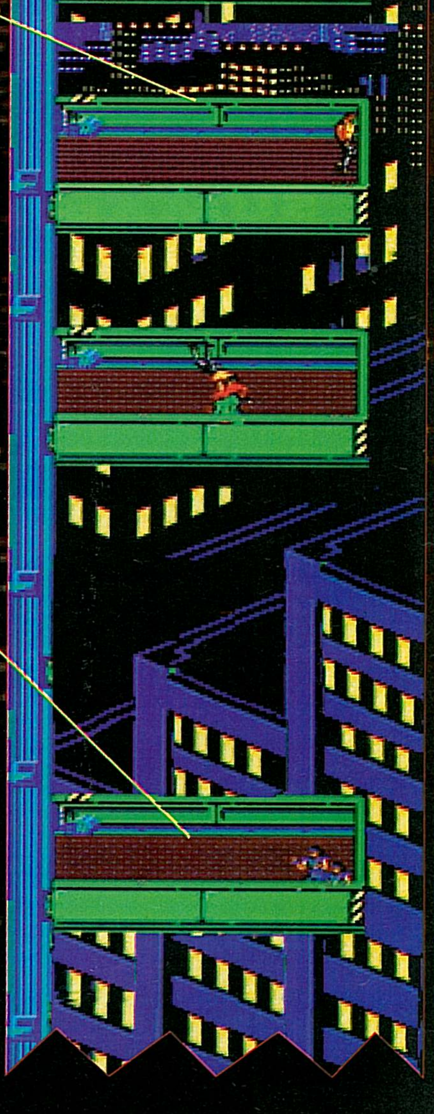
Cada vez que el ascensor se detenga un grupo de rufianes subirá con la intención de aniquilarte.



Estos enemigos a veces llevan armas que podrás utilizar pero una vez que lleguen al suelo no los podrás ver, así que debes recordar con exactitud dónde aterrizaron.

Cuando el ascensor se detenga en este punto, dos matones subirán para tratar de acabar contigo. Échate a un lado y saldrán despedidos del ascensor.

Colócate cerca de la salida del ascensor y así podrás coger a tu oponente y arrojarlo a las frías calles de la ciudad.

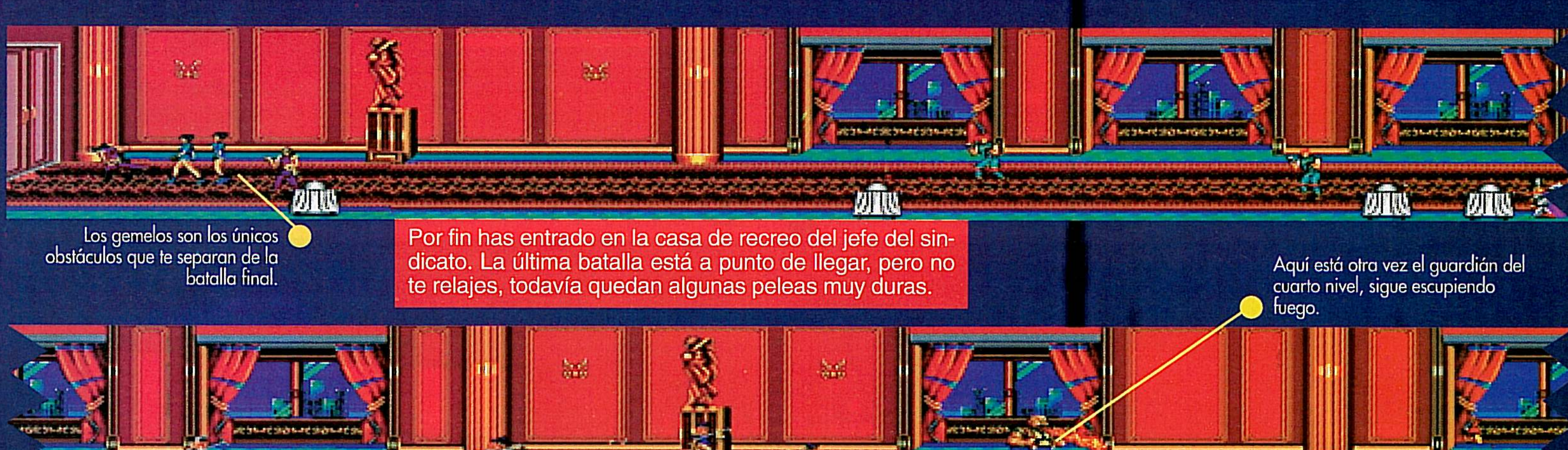


Cuando entren, simplemente colócate cerca de ellos y dales patadas para sacarlos del ascensor (ooh, me encanta la violencia).

El experto en karate puede resultar peligroso en el suelo pero aquí arriba les encanta salir disparados hacia el suelo (extraño pero cierto).







Los gemelos son los únicos obstáculos que te separan de la batalla final.

Por fin has entrado en la casa de recreo del jefe del sindicato. La última batalla está a punto de llegar, pero no te relajes, todavía quedan algunas peleas muy duras.

Aquí está otra vez el guardián del cuarto nivel, sigue escupiendo fuego.

El guardián del tercer nivel ha vuelto para vengarse, acaba con él como hiciste antes.

Otra cara familiar, esta vez del nivel dos. Ya sabes lo que hay que hacer.

Los puntos extra de energía están escondidos en el carrito de los postres. Trata de no tropezar con el mobiliario o lo pagarás caro.

El guardián del nivel uno ataca de nuevo, sin problema.



Este nivel es de ida y vuelta así que en este punto debes volver sobre tus pasos.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Streets of Rage 2
TIEMPO PARA COMPLETARLO: Unas horas
PUNTUACIÓN MÁS ALTA: 987,456
NÚMERO DE NIVELES: 8
DIFICULTAD: Fácil

Si crees que puedes batir lo récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

Guardián del Nivel 8



El jefe supremo te enviará a sus mejores secuaces para acabar contigo (recuerda que ya has peleado con todos ellos anteriormente), después él mismo saltará de su trono y correrá por toda la habitación blandiendo su arma. Mientras él corre por la habitación, salta y dale una patada aérea. Para acabar con él deberás golpear con la barra de energía a tope, además no podrás hacer nada contra sus balas, así que paciencia.

MOVIMIENTOS

Como verás los golpes de Blaze son iguales a los de sus compañeros pero hay un cierto toque de distinción femenina en sus movimientos.

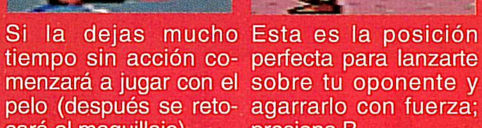


Si lanzas a tus enemigos por encima de tu cabeza asegúrate de que hay espacio suficiente. Tardarás unos instantes en recuperarte.

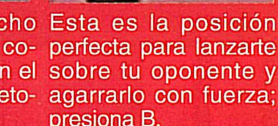




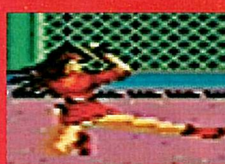
Cuando tengas a tus oponentes agarrados por detrás presiona A para lanzarlos por encima de tu cabeza.



Si la dejas mucho tiempo sin acción comenzará a jugar con el pelo (después se retocará el maquillaje).



Esta es la posición perfecta para lanzarte sobre tu oponente y agarrarlo con fuerza; presiona B.



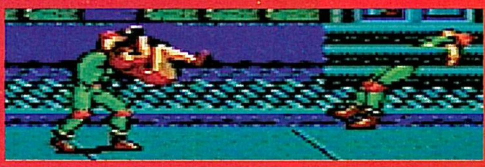
Presiona B para saltar y luego A para completar la patada aérea. Es el mejor y más efectivo de los movimientos.



Presiona pausa y luego B para llamar a la policía y ellos se encargarán de arrasar con todo el vecindario.



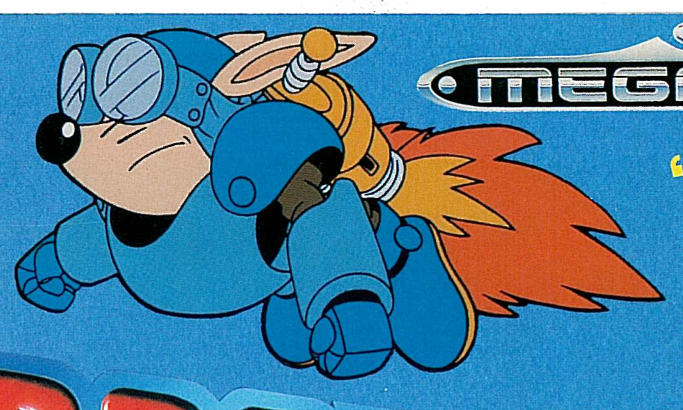
Presiona A+B a la vez para conseguir esta patada con vuelta.



Cuando te enfrentes a dos enemigos, deja que uno te agarre, luego presiona B para golpear al otro. Luego podrás lanzarlo por encima de tu cabeza.



Tendrás que estar enfrente de tu enemigo para realizar este movimiento. Agárralo y presiona A.



SEGA MEGA DRIVE

"Llega Sparkster...

Una nueva raza de superhéroe. La estrella de Konami, en una nueva y total aventura para tu Megadrive de Sega: Rocket Knight Adventures.

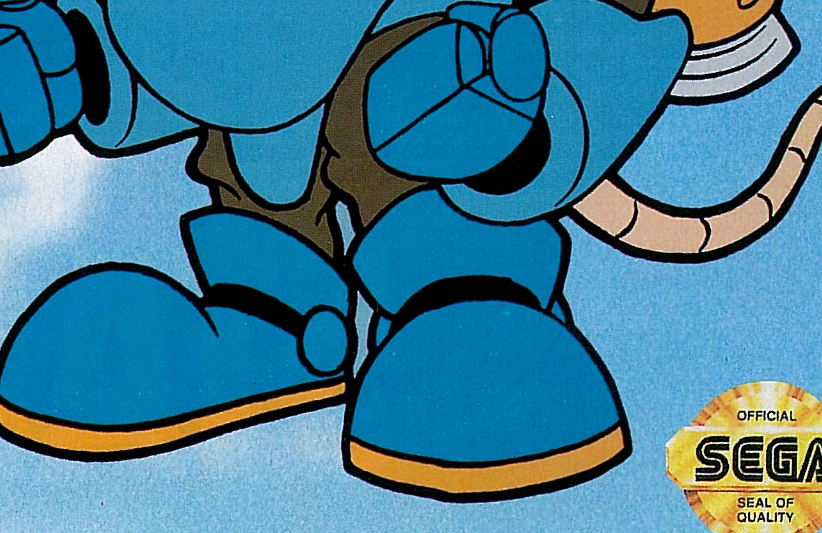
ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Sparkster está totalmente dispuesto a vengar la muerte de su maestro. Equipado con el retropropulsor, y con su espada de acero desenfundada, su misión será aniquilar al Señor de La Oscuridad y restablecer la paz en su Reino. ! Ayúdale a conseguirlo!"

92% "Difícilmente podemos describir la calidad de este juego en tan pocas líneas." TODO SEGA

90% "El juego en sí es muy completo, con fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha." "Konami ha dado en la diana con este personaje. Un juego muy completo y bien acabado." HOBBY CONSOLAS

89% "Rocket Knight Adventures es un juegazo." "RKA, el cuarto título de Konami para Mega Drive, la confirma como una de las compañías más fiables del mercado." SUPER JUEGOS





OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid.

Cueva 1

SALIDA

La cueva es tu primer desafío. Hay un láser al final del camino, de modo que tómate tu tiempo para los saltos. Y cuidado con las gotas.

Estas gotas son peligrosas. Ten cuidado o te encontrarás clavado al suelo por un desagradable pincho.

Procura no darte con el techo cuando saltes o podrías acabar ensartado como una aceituna.

Este láser mejora sensiblemente el equipo estándar de un Jedi. Es vital que lo consigas para el resto de los niveles.



Cueva 3

Un pequeño escudo es todo lo que conseguirás cuando completes esta complicada cueva. Para conseguir los ocho escudos necesarios para el Halcón Milenario, vuelve a la Cueva 2 y repítelo varias veces.



SALIDA

Ten cuidado con el invasor antes de salir. Salta en vertical desde esta plataforma y dispara en el aire. Luego, sal.

Los Invasores Tuscan pueden hacerte mucho daño. Quédate atrás y déjales en paz o pártelos en dos con tu sable de luz.

La ruta más rápida al escudo es dejarte caer de la primera plataforma cerca de la entrada en la que está debajo, evitando a los Tuscan.

Cueva 5

Otra cueva que es mejor evitar. Vigila a las pequeñas babosas azules que reptan por este lugar. Para matarlas, agáchate y dispara un par de veces.



SALIDA

Una de las mencionadas babosas. Dispara antes de saltar a la plataforma o salta sobre ella, teniendo cuidado para no tropezar con un bicho parecido a un lemming en el borde.



Hay un largo salto hasta la próxima plataforma, de modo que toma mucho impulso presionando el botón de disparo mientras saltas.

Un atajo: déjate caer desde el borde de esta plataforma.

Cueva 4

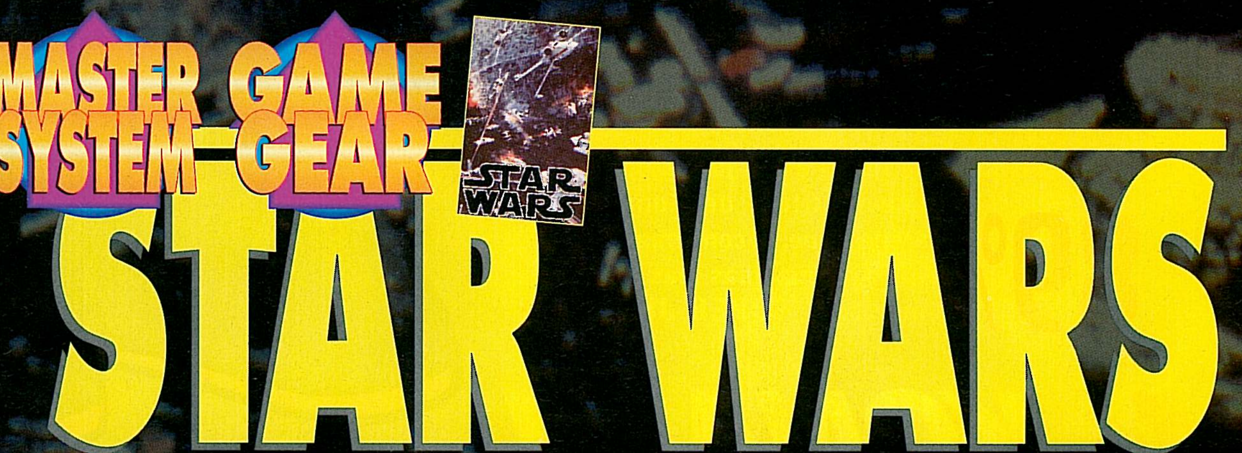
Otra roca baja por estos escalones. Si te quedas pegado a las plataformas, la piedra pasará sobre ti.

Atraviesa esta pared y te encontrarás en una caverna de lo más útil. Guarda una vida extra.

En estas plataformas cae una roca, de modo que sube desde este saliente. Aterrizarás suavemente en la parte superior.



Esta es una cueva larga y peligrosa, pero merece la pena explorarla.
Entrando repetidamente en la cueva puedes aumentar tus vidas hasta el número que quieras. Haz los saltos con calma y confía en tus sentidos, Luke, utiliza la Fuerza.



STAR WARS

Hace mucho tiempo, en una lejana galaxia, Star Wars apareció en las consolas NES. Ahora es el turno para Sega de una aventura épica que te transportará a lejanos parajes, tales como el desierto de Tatooine o el interior de La Estrella de la Muerte. Star Wars es uno de los mejores juegos para Master System y Game Gear, equiparable a Sonic 2. Sega XS está dispuesta a conseguir que acabes definitivamente con el lado oscuro de la fuerza, aunque para ello tengas que derrotar al malvado Imperio.

Esta es la mejor cueva para conseguir escudos para el Halcón Milenario y es muy fácil completarlo. Los gusanos verdes que merodean por ahí no son más que pienso para los Bantha.

Cueva 2



Si te dejas caer desde esta plataforma y vas a la izquierda caerás directamente sobre el escudo. Si aprovechas los atajos estarás fuera del nivel en cuestión de segundos.

Salta desde aquí y vuela hacia la derecha o caerás sobre un gusano.

Espera en esta plataforma antes de saltar hacia la salida. Dispara al gusano que te espera y luego da un salto en carrera para llegar a la siguiente plataforma. Recuerda: puedes perder energía en las caídas grandes.

Esta es la superficie del planeta en el que pilotas tu landspeeder. Pisa el acelerador, ya que no hay torretas o enemigos en el desierto, esperando a atraparte. Algunas de las cuevas no merecen la pena, de forma que escoge tu ruta con cuidado.



La recompensa por recorrer este camino consiste en dos escudos para el Halcón Milenario. Mantente alejado de los invasores Tuscan.



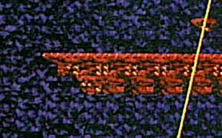
Salta desde la plataforma de la derecha a través de la pared para llegar a la cueva secreta. No toques al Raider o perderás tu energía.

Saltar desde esta plataforma es complicado. Pulsa en botón de fuego para aumentar la velocidad y no pares. Obi-Wan te espera al final.

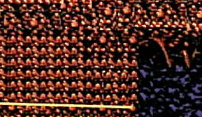
Esta cueva es vital para tu misión. Ben Kenobi te espera con tu sable de luz, capaz de cortar en dos a las tropas de asalto imperiales. R2D2 tiene que estar contigo cuando encuentres a Ben si quieres ver el mensaje secreto de la princesa. En la cueva secreta hay una vida extra. Búscala para aumentar el número de vidas.

Esquiva a este enemigo y agáchate para que sus disparos no te alcancen. Deshazte de él en cuanto puedas y regresa para regocer el bono de potencia que hay en el último bloque de plataformas.

Cueva de Kenobi









SALIDA





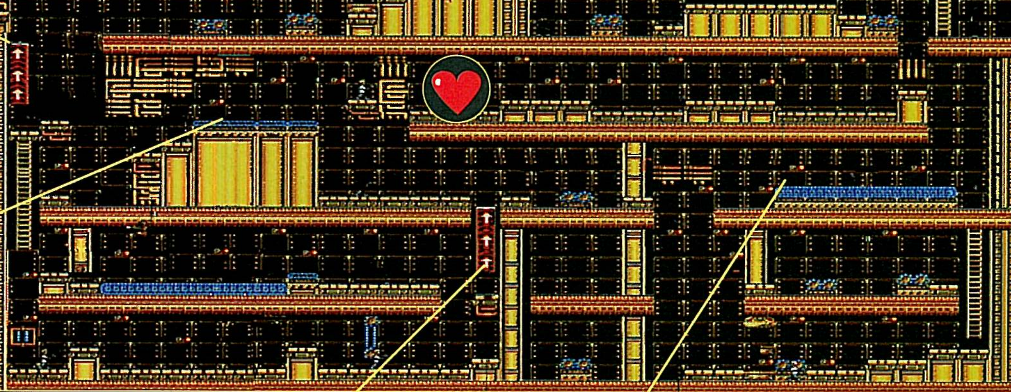
Mos Eisley

Está será tu última visita en Tatooine. Han Solo te espera en la cantina y es tu billete de escape.
El Halcón Milenario está listo para despegar en el hangar 94.

Esta es la entrada a la cantina. Pulsa Arriba para entrar.

Los soldados imperiales y los jawas están por todo el lugar. El sable de luz es lo mejor para limpiar el camino.

Tractor de Arena



Salta a lo alto de las flechas para conseguir la altura extra necesaria para llegar a la siguiente plataforma.

R2D2 ha sido capturado por los jawas y está en la esquina más alejada del tractor. La clave para completar el nivel es saltar desde las cintas transportadoras, catapultándote sobre las trampas de los jawas.

A la derecha hasta el final de la cinta, salta mientras presionas el botón de fuego para aumentar la velocidad y la altura.

Saltando en estas flechas llegas hasta el techo de la siguiente plataforma. Cuidado con la cabeza.

Corre por esta cinta y salta desde el borde. Podrás saltar hasta la plataforma superior.

El mercenario llamado Han Solo te espera en la barra de la cantina. Para llegar a él, corre todo lo que puedas, manejando tu sable con habilidad. Duro, pero efectivo.

Cantina

SALIDA

Cuando vuelvas a Mos Eisley con Han, ignora esta plataforma y corre por el suelo si quieres un viaje sin problemas.

Este tipo es indestructible, de modo que salta sobre él en lugar de intentar atacarle.

Encantado de verte. Luke da una excusa a Han por abandonar su cerveza para buscar a la bella princesa.

Campo de Asteroides



Tendrás un recorrido accidentado si no usas este truco: vuela en pequeños círculos y los asteroides pasarán mágicamente. Fácil.

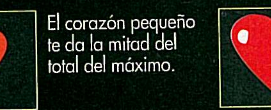
Claves



Pistola láser: Mucho mejor que la débil pistola con que comienzas. Está en la Cueva 1.



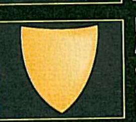
Vida extra: las vidas se pueden aumentar entrando repetidamente en los niveles en que están.



El corazón pequeño te da la mitad del total del máximo.



El corazón grande restaura tu salud a tope.



Escudos del Halcón Milenario: vitales contra las barreras de asteroides y naves imperiales.

Los soldados te esperan en este corredor; no corras a lo loco o a toda velocidad. Avanza despacio y acaba con ellos a medida que los veas.

El Halcón Milenario espera. Este nivel es bastante fácil y contiene otro escudo de modo que podrás reunir los ocho. Salta sobre los láseres de los soldados y ve hacia la nave. Estás en el camino hacia la Estrella de la Muerte.

Salta sobre el fuego enemigo, agáchate y ataca con el sable de luz a tus enemigos.

Hangar 94

SALIDA





Este soldado volador es realmente peligroso. Espera hasta que se de la vuelta para atacarle con tu sable de luz.

Un soldado te espera aquí. Salta sobre sus láseres y córtalo en dos.

Para llegar a esta plataforma tienes que correr a toda velocidad antes de saltar desde la de la derecha.

Hangar 1

Una vez en la Estrella de la Muerte, tienes que encontrar a la princesa y destruir el Haz Tractor que ha atrapado al Halcón Milenario en el miniplaneta. Cuidado con las patrullas de soldados.

Varios soldados esperan a lo largo del corredor. Salta sobre sus disparos y utiliza tu arma de Jedi con ellos.

SALIDA

R2D2 te espera ansiosamente. ¡Se trata de su vida de androide! Si caes en la cinta transportadora de abajo, te cogerán los jawas.

Saltar desde esta plataforma es especialmente duro. Tienes que correr a toda velocidad, saltar y poner los frenos para no caer por el otro lado.

SALIDA

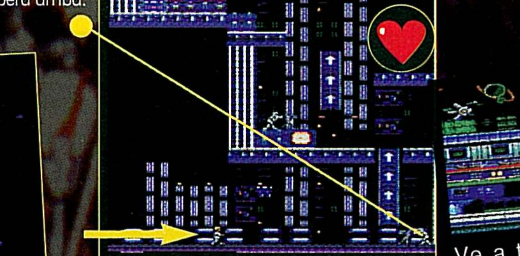
A mitad de la subida, salta a la plataforma de la izquierda. Si esperas demasiado chocarás a toda velocidad con el techo.

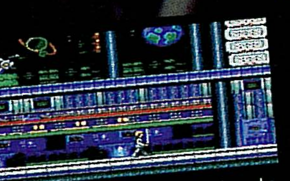
Este robot flotante dispara dardos mortales. Salta sobre él y pártelo tu sable de luz.

SALIDA

Este soldado no puede ser abatido. No pierdas el tiempo. Salta a las flechas y evita los disparos del soldado que espera arriba.

Baja desde esta plataforma y toma el ascensor hasta las entrañas de la Estrella, donde encontrarás una vida extra.





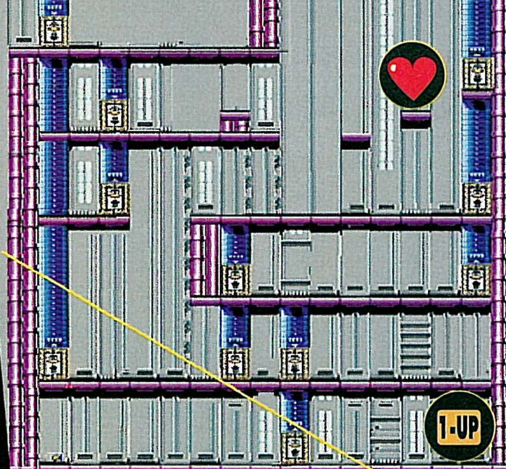
Ve a toda velocidad a la derecha y conecta a R2D2 al sistema informático de la Estrella de la Muerte.

Estrella de la Muerte

Es un largo nivel, pero no es difícil. Es cuestión de encontrar la ruta adecuada. No olvides la vida extra del suelo.

Estas torretas de láseres se pueden evitar si eres paciente. Espera a que disparen y luego corre tan rápido como sea posible fuera de su alcance.





Haz Tractor

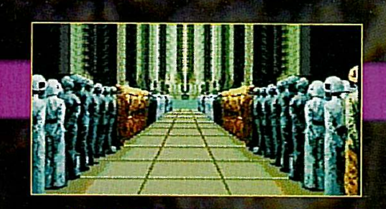
Esta sección está tirada. Elige a Han Solo y trepa hasta lo alto y a la derecha cuando esté libre. Mira a la izquierda y salta hacia arriba, disparando al haz tractor cuando caigas. Repítelo hasta que explote, liberando al Halcón de las garras del Imperio.

1-UP

No caigas en estos agujeros o encontrarás una muerte ridícula emparedado en el suelo de la Estrella de la Muerte.







Escondida en una de las muchas salas está la princesa Leia. Usa el mapa para encontrarla, luego busca la salida y ve a por Dia Noga, la bestia apestosa que crece en la basura de diez años y en los jóvenes caballeros Jedi.

Prisión

1-UP

SALIDA

Después de rescatar a la princesa de una muerte segura, vuelve a este punto y salta desde el borde. El ascensor de abajo te llevará a la salida.

Esta es una de las muchas salas vacías de la prisión. No malgastes tiempo entrando en ella.

La princesa está prisionera en esta habitación y muy contenta de verte. Tres semanas sin otra compañía que Darth Vader deprimen a cualquiera.

Aquí hay un soldado. En cuanto salgas del ascensor acaba con él.

Otro robot flotante espera ante la salida, acaba con él antes de salir.

Triturador de Basura

SALIDA

Este androide es indestructible; no gastes tus láseres con él. Salta cuando se acerque a ti.

Este nivel es particularmente frustante, los pinchos que hay a lo largo de todo el camino son mortales, así que mira bien por donde pisas. Utiliza tu cinturón especial para llegar rápidamente a los lugares inaccesibles (¡ojo con los pinchos del techo!).

Dia Noga

Si llevas el sable de luz contigo, el Dia Noga estará muerto. Agáchate y golpea repetidamente hasta que se acerque a tu espada luminosa.

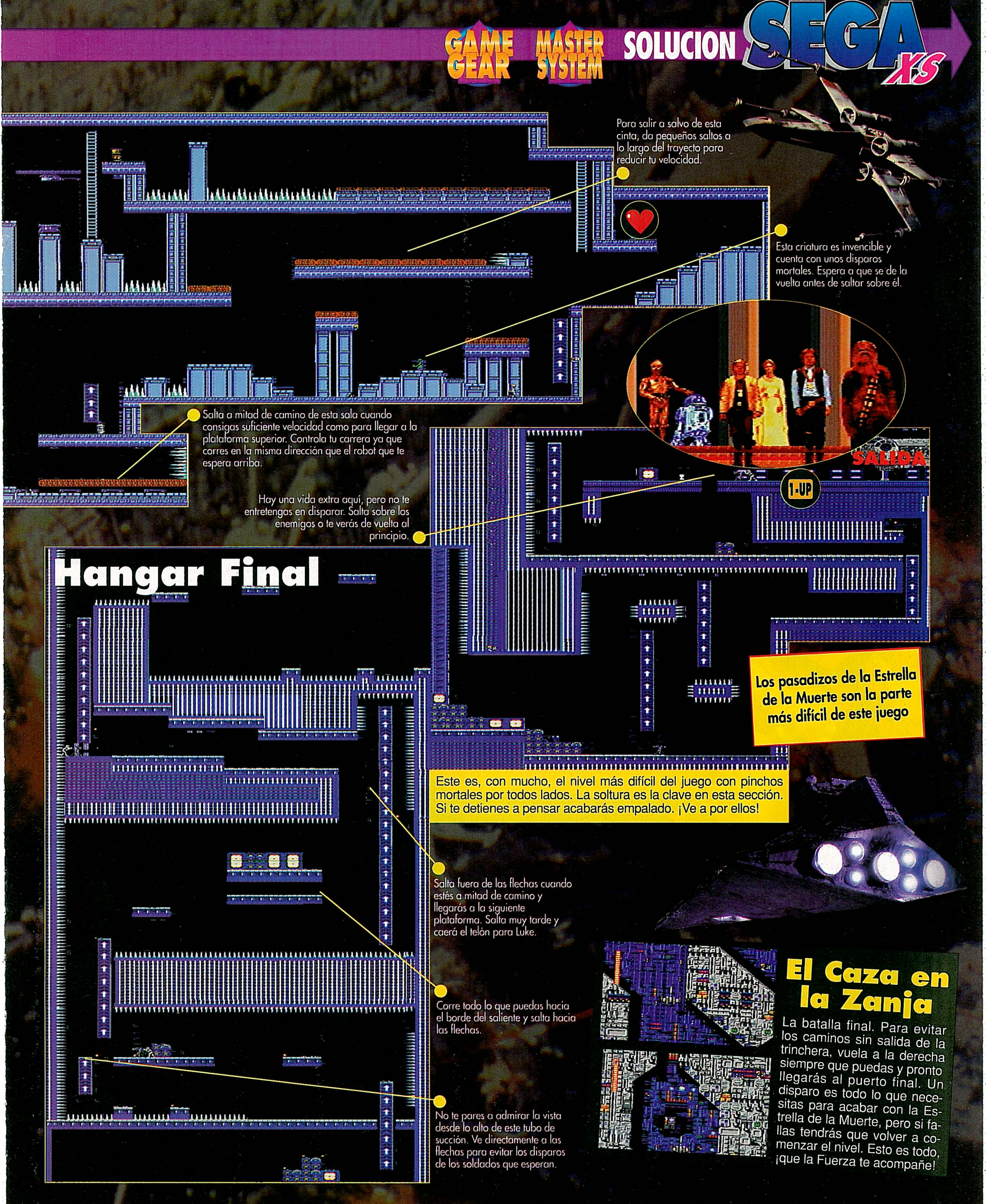
Interceptores

Primero en el Halcón Milenario y luego en un X-Wing, es el momento de luchar contra el Imperio. En cada caso concéntrate en los cazas que te disparan y derríbalos. Dispara a los láseres enemigos para evitar demasiados daños.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars
TIEMPO PARA ACABARLO: 2 días
RÉCORD MÁS ALTO: n/d
NÚMERO DE NIVELES: 17
DIFICULTAD: Fácil

Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?



GAME GEAR
MASTER SYSTEM
SOLUCION
SEGA XS
Para salir a salvo de esta cinta, da pequeños saltos a lo largo del trayecto para reducir tu velocidad.
Esta criatura es invencible y cuenta con unos disparos mortales. Espera a que se de la vuelta antes de saltar sobre él.
Salta a mitad de camino de esta sala cuando consigas suficiente velocidad como para llegar a la plataforma superior. Controla tu carrera ya que corres en la misma dirección que el robot que te espera arriba.
SALIDA
1-UP
Hay una vida extra aquí, pero no te entretengas en disparar. Salta sobre los enemigos o te verás de vuelta al principio.
Hangar Final
Los pasadizos de la Estrella de la Muerte son la parte más difícil de este juego
Este es, con mucho, el nivel más difícil del juego con pinchos mortales por todos lados. La soltura es la clave en esta sección. Si te detienes a pensar acabarás empalado. ¡Ve a por ellos!
Salta fuera de las flechas cuando estés a mitad de camino y llegarás a la siguiente plataforma. Salta muy tarde y caerá el telón para Luke.
Corre todo lo que puedas hacia el borde del saliente y salta hacia las flechas.
No te pares a admirar la vista desde lo alto de este tubo de succión. Ve directamente a las flechas para evitar los disparos de los soldados que esperan.
El Caza en la Zanja
La batalla final. Para evitar los caminos sin salida de la trinchera, vuela a la derecha siempre que puedas y pronto llegarás al puerto final. Un disparo es todo lo que necesitas para acabar con la Estrella de la Muerte, pero si fallas tendrás que volver a comenzar el nivel. Esto es todo, ¡que la Fuerza te acompañe!

THE FLINTSTONES

MEGA DRIVE

Todos conocemos la melodía y las frases principales de uno de los dibujos animados de más éxito del mundo: Los Picapiedra, una serie con la que muchos hemos crecido. Este es un juego bien animado y con una notable amplitud de niveles (seis en el modo difícil, cuatro en el fácil), que pondrá a prueba tus habilidades. Como el equipo de Sega XS ha comprobado, no se trata de un juego sencillo y está claro que necesitarás nuestra experta ayuda para acabarlo. Te marcamos el camino para ... ¡Oh no! un nuevo ataque. Bien, vamos allá. ¡Yabba Dabba Doo!

Nivel 1

Ojo a los trampolines del fondo de las cataratas, muchos tienen estrellas de la suerte. Tendrás que ceñirte a este mapa si quieres tener éxito.

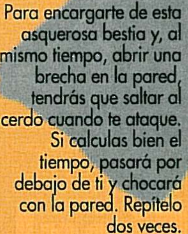
Comienzas la aventura buscando el collar que ha perdido Wilma. Esta es la tierra del hombre prehistórico, Leaf Rock (cuna de una de las menos conocidas especies de Petrus Picapiedrus), bajos coeficientes intelectuales y, por supuesto, casas circulares.
Es una zona traicionera para vagar por ella en busca de las joyas y tendrás que saltar sobre las cavernas, volar en pterodáctilos y cabalgar en las espalda del Gran Blanco. Consigue 50 estrellas y gana una vida extra y 200 puntos.

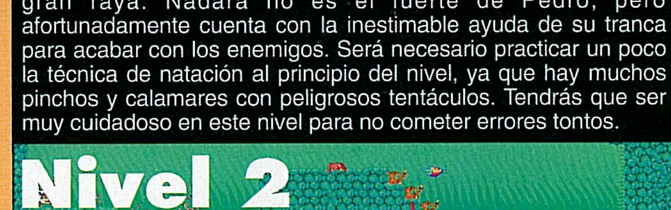
Aquí tendrás que subir por una resbaladiza escalera si quieres continuar. Requiere una buena combinación de trabajo con el garrote y saltos. Trepa al primer escalón, espera y golpea a la serpiente que te ataca. Aparece una segunda serpiente, pega otra vez y continúa utilizando la misma técnica.



Después de bajar por la rampa, aterrizas en el lomo de un tiburón. En el modo fácil sólo tienes que saltar a tierra al final de tu viaje marino. En el otro modo, tendrás peces que te molestarán en el camino. Utiliza el garrote con ellos.

Para encargarte de esta asquerosa bestia y, al mismo tiempo, abrir una brecha en la pared, tendrás que saltar al cerdo cuando te ataque. Si calculas bien el tiempo, pasará por debajo de ti y chocará con la pared. Repítelo dos veces.





Agua por todas partes. Aquí es donde Pedro se encuentra a la gran raya. Nadará no es el fuerte de Pedro, pero afortunadamente cuenta con la inestimable ayuda de su tranca para acabar con los enemigos. Será necesario practicar un poco la técnica de natación al principio del nivel, ya que hay muchos pinchos y calamares con peligrosos tentáculos. Tendrás que ser muy cuidadoso en este nivel para no cometer errores tontos.

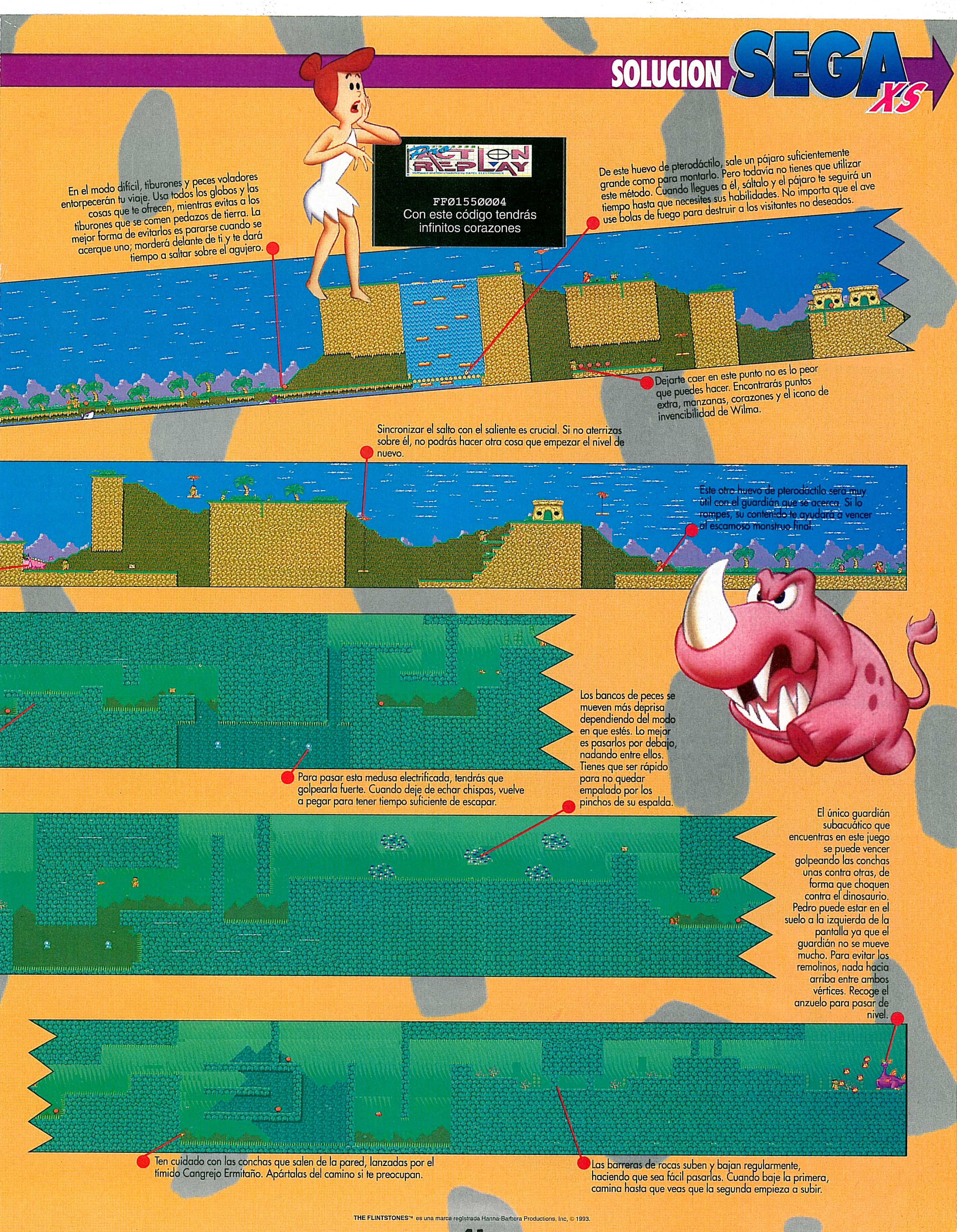
Nivel 2

Aquí está los calamares con ventiladores. Estos te empujarán contra los pinchos de atrás. Para evitarlos tendrás que nadar muy bien, dejándote caer mientras ajustas tu dirección contra la corriente.

Para conseguir la vida extra que está en este globo tendrás que caminar, no nadar, hacia él, pasando de la corriente. Cuando salgas, camina a la izquierda y nada hacia arriba, saliendo por la parte alta.

Este pasaje y otros similares, obligan a que Pedro se deje caer, sin nadar. Cuando estés cerca de los pinchos, presiona el botón de nadar y derecha para evitar los espinosos obstáculos.

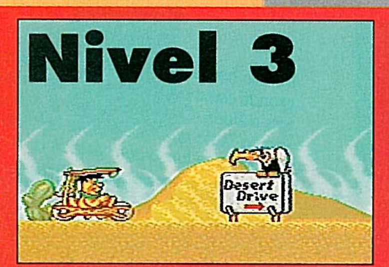
Una vez que te has dejado caer aquí tendrás que correr como un loco a la derecha. No te pares ni un momento o la lava te cogerá. Salta al final para evitar el estallido de lava.


SOLUCION SEGA XS
ACTION REPLAY
FF01550004
Con este código tendrás infinitos corazones
En el modo difícil, tiburones y peces voladores entorpecerán tu viaje. Usa todos los globos y las cosas que te ofrecen, mientras evitas a los tiburones que se comen pedazos de tierra. La mejor forma de evitarlos es pararse cuando se acerque uno; morderá delante de ti y te dará tiempo a saltar sobre el agujero.
De este huevo de pterodáctilo, sale un pájaro suficientemente grande como para montarlo. Pero todavía no tienes que utilizar este método. Cuando llegues a él, sáltalo y el pájaro te seguirá un tiempo hasta que necesites sus habilidades. No importa que el ave use bolas de fuego para destruir a los visitantes no deseados.
Dejarte caer en este punto no es lo peor que puedes hacer. Encontrarás puntos extra, manzanas, corazones y el icono de invencibilidad de Wilma.
Sincronizar el salto con el saliente es crucial. Si no aterrizas sobre él, no podrás hacer otra cosa que empezar el nivel de nuevo.
Este otro huevo de pterodáctilo será muy útil con el guardián que se acerca. Si lo rompes, su contenido te ayudará a vencer al escamoso monstruo final.
Los bancos de peces se mueven más deprisa dependiendo del modo en que estés. Lo mejor es pasarlos por debajo, nadando entre ellos. Tienes que ser rápido para no quedar empalado por los pinchos de su espalda.
Para pasar esta medusa electrificada, tendrás que golpearla fuerte. Cuando deje de echar chispas, vuelve a pegar para tener tiempo suficiente de escapar.
El único guardián subacuático que encuentras en este juego se puede vencer golpeando las conchas unas contra otras, de forma que choquen contra el dinosaurio. Pedro puede estar en el suelo a la izquierda de la pantalla ya que el guardián no se mueve mucho. Para evitar los remolinos, nada hacia arriba entre ambos vértices. Recoge el anzuelo para pasar de nivel.
Ten cuidado con las conchas que salen de la pared, lanzadas por el tímido Cangrejo Ermitaño. Apártalas del camino si te preocupan.
Las barreras de rocas suben y bajan regularmente, haciendo que sea fácil pasarlas. Cuando baje la primera, camina hasta que veas que la segunda empieza a subir.

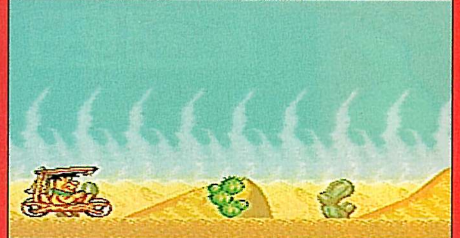


Este nivel es de un contraste total con el anterior, ya que Pedro está en el desierto. Tú controlas, o no, según se mire, el infame vehículo de los Picapiedra. Utilizando la fuerza de sus piernas, Pedro salta sobre los cactus y cráneos de animales muertos y realiza arriesgados saltos para salvar a la pequeña Pebbles.

Nivel 3



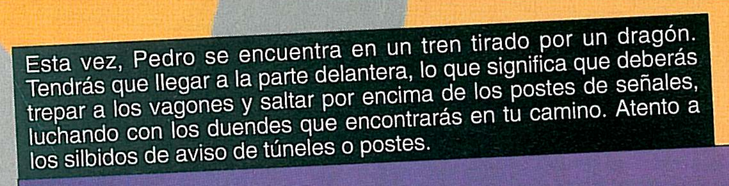
Bienvenido al París-Dakar. Pedro quiere llevarse el trofeo y recuperar a Pebbles. Tres, dos, uno...



Tu primer obstáculo es un cactus. Hay tres formas de superarlo. Puedes saltarlo limpiamente y rozar el cactus o puedes chocar con él (no muy inteligente).



El cráneo del suelo puede dañar el troncomóvil. Primero puede hacer que la capota se pierda, dejándote un coche más vulnerable.



Esta vez, Pedro se encuentra en un tren tirado por un dragón. Tendrás que llegar a la parte delantera, lo que significa que deberás trepar a los vagones y saltar por encima de los postes de señales, luchando con los duendes que encontrarás en tu camino. Atento a los silbidos de aviso de túneles o postes.

Usa los globos para aligerar tu viaje; necesitarás toda la ayuda que seas capaz de conseguir.



Utiliza tu cachiporra para devolver los proyectiles contra esta fea criatura.

En el hielo te esperan dos criaturas. Sincroniza bien tu salto para evitar a los demonios y golpéalos cuando estén de espaldas.

Si estás en lo alto del tren cuando llegue una señal, salta sobre ella o agacha tu cabeza para evitarla.



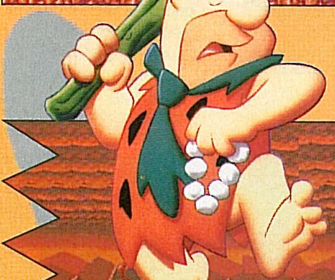
Cuando oigas la campana, sabrás que hay un túnel en el camino. No puedes quedarte encima de los vagones. Baja y quédate ahí.

Al quinto nivel sólo se puede llegar en los modos normal y difícil. Este nivel representa un área volcánica. Es probablemente el nivel más difícil de todos y contiene algunas secciones complicadas de saltos y ascensos. Tienes que perfeccionar la técnica de trepar para tener una oportunidad de completar este nivel.
Un consejo: recuerda que los rayos destruyen los objetos más altos, por lo tanto, no subas a ellos cuando vaya a caer un rayo. Usa esto como ventaja para acabar con tus enemigos.

Necesitarás ser muy hábil con el garrote para atravesar este ejército de espíritus. Recoge los corazones por el camino.



Espera junto la luz para sacudir al puercoespín. Si no consigue darle ten cuidado con los pinchos que lanza: salta y golpéalos.



Hay varios agujeros como éste en el camino, pero no los verás hasta que estés muy cerca. Podrás distinguirlos por las líneas del suelo.

Para cruzar los charcos de lava debes usar las rocas que se hunden. Sé rápido porque ellas también lo son. También puedes usar el pterodáctilo de antes.



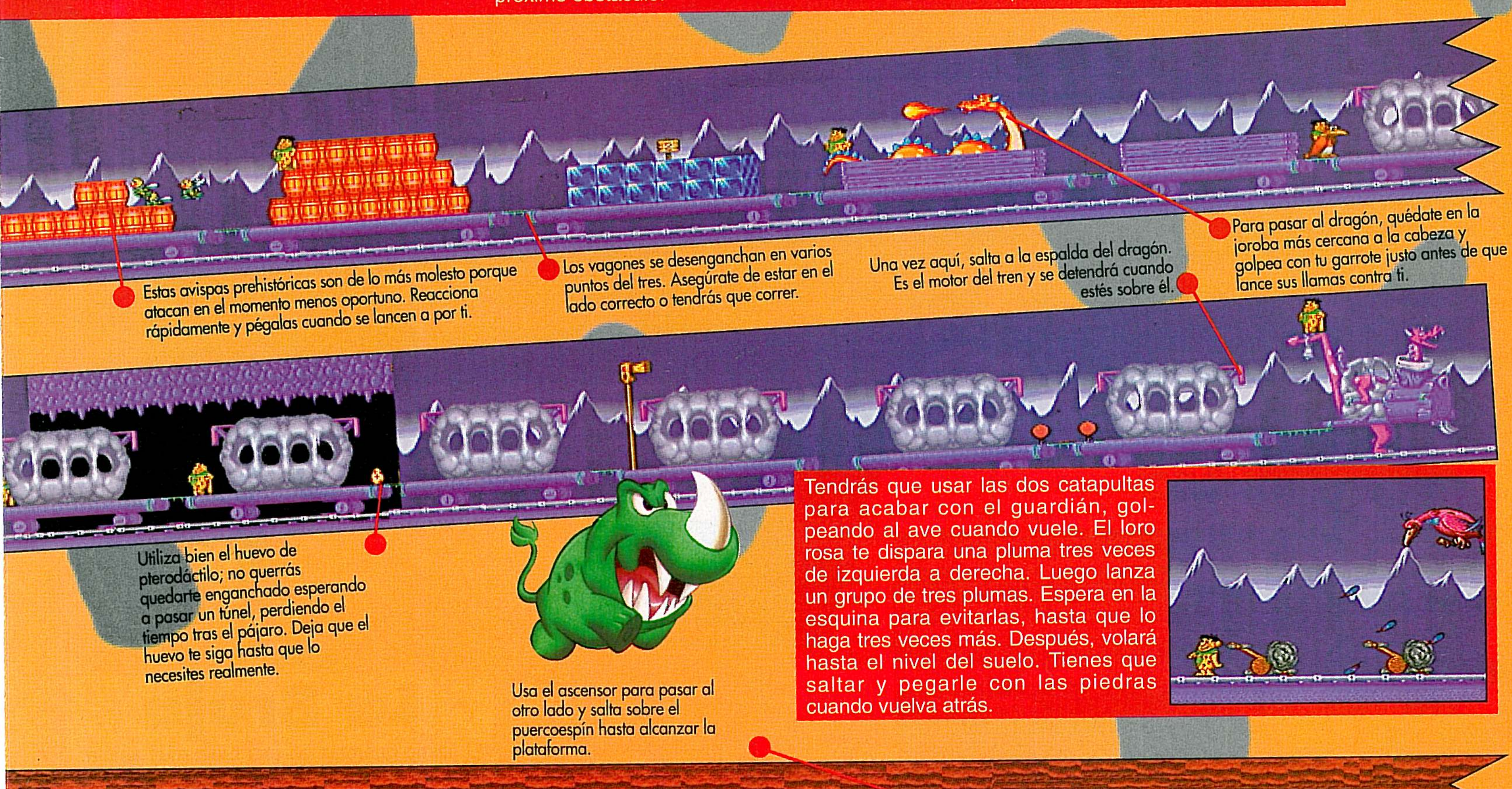
Segundo, el coche pierde sus ruedas. El vehículo se detendrá inmediatamente y tú tendrás que volver a comenzar el nivel.



Es posible pasar estos cactus. La mejor forma es saltar sobre ellos, rozar la parte alta y aterrizar con tiempo para saltar el próximo obstáculo.



Puedes ganar muchos puntos, botando en este curioso artefacto, más y más arriba hasta la parte alta y cogiendo todas las estrellas que veas.



Estas avispas prehistóricas son de lo más molesto porque atacan en el momento menos oportuno. Reacciona rápidamente y pégalas cuando se lancen a por ti.

Los vagones se desenganchan en varios puntos del tres. Asegúrate de estar en el lado correcto o tendrás que correr.

Una vez aquí, salta a la espalda del dragón. Es el motor del tren y se detendrá cuando estés sobre él.

Para pasar al dragón, quédate en la joroba más cercana a la cabeza y golpea con tu garrote justo antes de que lance sus llamas contra ti.

Utiliza bien el huevo de pterodáctilo; no querrás quedarte enganchado esperando a pasar un túnel, perdiendo el tiempo tras el pájaro. Deja que el huevo te siga hasta que lo necesites realmente.

Tendrás que usar las dos catapultas para acabar con el guardián, golpeando al ave cuando vuele. El loro rosa te dispara una pluma tres veces de izquierda a derecha. Luego lanza un grupo de tres plumas. Espera en la esquina para evitarlas, hasta que lo haga tres veces más. Después, volará hasta el nivel del suelo. Tienes que saltar y pegarle con las piedras cuando vuelva atrás.

Usa el ascensor para pasar al otro lado y salta sobre el puercoespín hasta alcanzar la plataforma.

Tu salto empieza a ser una importante parte del juego en este nivel; un movimiento en falso y se acabó. Presiona en la dirección en que quieres saltar y mantén el botón presionado.

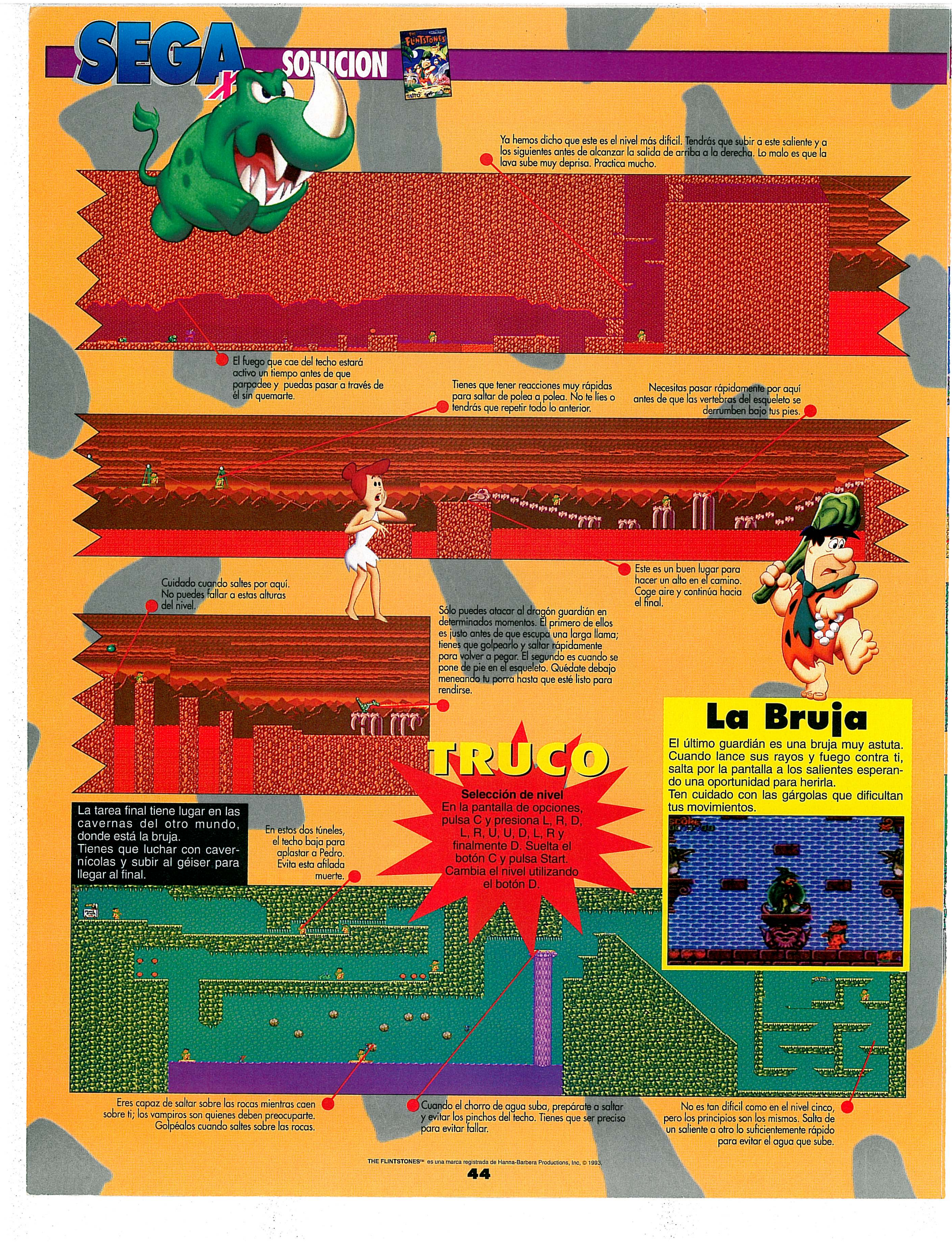
SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: The Flintstones
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 2 días
RÉCORD MÁS ALTO: 3,597,100
NUMERO DE NIVELES: 6
DIFICULTAD: Difícil

Si crees que puedes batir los récords de Sega XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿Por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

Antes de ir bajo tierra tienes que acabar con el puercoespín golpeando cuando salta. Dentro de la cueva, vigila el fuego que cae de arriba.

Asegúrate de matar a los zombies azules ya que son especialmente recalcitrantes. Vigila también el fuego que arrojan y con las llamas del suelo.



Ya hemos dicho que este es el nivel más difícil. Tendrás que subir a este saliente y a los siguientes antes de alcanzar la salida de arriba a la derecha. Lo malo es que la lava sube muy deprisa. Practica mucho.

El fuego que cae del techo estará activo un tiempo antes de que parpadee y puedas pasar a través de él sin quemarte.

Tienes que tener reacciones muy rápidas para saltar de polea a polea. No te líes o tendrás que repetir todo lo anterior.

Necesitas pasar rápidamente por aquí antes de que las vertebras del esqueleto se derrumben bajo tus pies.

Este es un buen lugar para hacer un alto en el camino. Coge aire y continúa hacia el final.

Cuidado cuando saltes por aquí. No puedes fallar a estas alturas del nivel.

Sólo puedes atacar al dragón guardián en determinados momentos. El primero de ellos es justo antes de que escupa una larga llama; tienes que golpearlo y saltar rápidamente para volver a pegar. El segundo es cuando se pone de pie en el esqueleto. Quédate debajo meneando tu porra hasta que esté listo para rendirse.

La Bruja

El último guardián es una bruja muy astuta. Cuando lance sus rayos y fuego contra ti, salta por la pantalla a los salientes esperando una oportunidad para herirla.
Ten cuidado con las gárgolas que dificultan tus movimientos.

TRUCO

Selección de nivel
En la pantalla de opciones, pulsa C y presiona L, R, D, L, R, U, U, D, L, R y finalmente D. Suelta el botón C y pulsa Start. Cambia el nivel utilizando el botón D.

La tarea final tiene lugar en las cavernas del otro mundo, donde está la bruja.
Tienes que luchar con cavernícolas y subir al géiser para llegar al final.

En estos dos túneles, el techo baja para aplastar a Pedro. Evita esta afilada muerte.

Eres capaz de saltar sobre las rocas mientras caen sobre ti; los vampiros son quienes deben preocuparte. Golpéalos cuando saltes sobre las rocas.

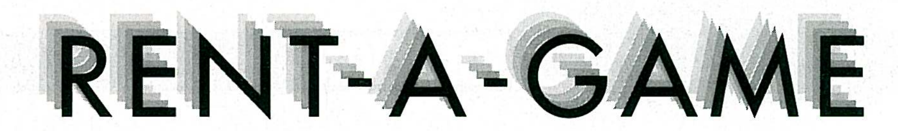
Cuando el chorro de agua suba, prepárate a saltar y evitar los pinchos del techo. Tienes que ser preciso para evitar fallar.

No es tan difícil como en el nivel cinco, pero los principios son los mismos. Salta de un saliente a otro lo suficientemente rápido para evitar el agua que sube.

CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

***Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos *Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia *Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.**



C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490	1920	2800
ALISIA DRAGON	2990	1000	1995
ALTERED BEAST	—	1255	2835
AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
ANOTHER WORLD	7956	2385	4060
ARCH RIVALS	5850	1750	2985
ARIEL LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
ARROW FLASH	5850	1750	2985
ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
BATMAN REVENGE JOCKER	7290	2185	—
BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
BULLS VS. BLAZERS	7956	2385	4060
CAPITAN AMERICA	7956	2385	4060
CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
CASTLE OF ILUSION	5490	2000	3850
CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
CHUCK ROCK	7956	2385	4060
COOL SPOT	7956	2385	—
CRUE BALL	6948	2085	3545
DAVID ROBINSON'S	6100	1830	3120
DE CAP ATTACK	2990	975	1995
DESERT STRIKE	7513	2255	3835
DOUBLE DRAGON'S	7956	2385	—
DRAGON FURY	8390	2515	4280
DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
ECO THE DULPHIN	6400	1920	3548
EL VIENTO	6190	1855	3155
ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
EMPIERE OF STEELL	7817	2345	3990
EUROPEAN CLUB SOCCER	7190	2155	3665
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
EX-MUTANTS	6400	1920	3265
F22 - INTERCEPTOR	6900	2070	3930
FATAL FURY	8390	2515	—
FERRARI GRAND PRIX CHALLEN	5485	1645	2745
FLASHBACK	8600	2580	—
FLINSTONES	7956	2385	—
FORGOTTEN WORLDS	5485	1645	2745
G-LOC	4190	1255	2145
GALAXY FORCE III	2990	950	1995
GHOSBUSTER	2990	1025	1995
GHOULS'N GHOST	6900	2070	3930
GOLDEN AXE	5900	1250	2995
GOLDEN AXE 2	2990	995	1995
GOLDEN AXE 3	7515	2250	—
GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
GREEN DOG	5850	1750	2985
HELL FIRE	6190	1855	3155
HERZOG ZWET	2990	1025	1995
HOME ALONE	6400	1920	3265
HUMANS	8100	2430	4135
INDIANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
JAMES BOND 007	7100	2130	—
JAMES POND II	6515	1950	3325
JOE MONTANA II	5900	1800	3190
JOSE MONTANA'93	6985	2095	3565
JOHN MADDEN'92	5900	1800	3190
JOHN MADDEN'93	6400	1920	3265
JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
JUNGLE STRIKE	9500	2850	—
KAGEKI	6078	1820	3100
KID CHAMALEON	6190	1855	3155
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850	1750	2985
LEGEND OF GALAHAD	6190	1855	3155
LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	2990	1025	1900
MARBLE MADNES	7170	2120	3610
MEGAGAMES I (3 EN 1)	—	3090	4890
MERCS	2990	1050	2190
MOONWALKER	2990	1025	2200
MS PAC MAN	7513	2250	3835
MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	—
MUTANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	4060
MYSTIC DEFENDER	6400	1920	3265
NHLPA HOCKEY'93	6948	2080	3545
OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
OUT RUN	2990	1075	2150
P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
PHELIOS	7290	2185	3715
POWER MONGER	7513	2255	3835
PREDATOR II	6400	1920	3265
QUACKSHOT	4490	1850	3550
RAIDEN TRAD	7956	2385	4055
RASTAN SAGA II	5900	1800	3190
RBI BASEBALL 3	7513	2250	3835
RBI BASEBALL 4	7513	2250	3835
REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
RINGS OF POWER	6890	2065	3515
RISKY WOODS	6400	1920	3265
ROAD RASH 2	6400	1920	3548
ROLLING THUNDER 2	7955	2385	4060
ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
SHADOW OF THE BEAST	2990	800	1995
SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495	2085	3560
SIDE POCKET	6190	1855	3155
SONIC 2	6590	1075	3695
SONIC THE HEDOGHOG	6513	935	1980
SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
SPIDERMAN	2990	1025	2095
SPLATTER HOUSE	6186	1855	3155
STEEI TALONS	6400	1920	3265
STREET OF RAGE	5990	1790	3090
STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
STRIDER	2990	900	1995
SUPER HANG ON	4190	1255	2145
SUPER SMASH T.V.	6190	1855	315
SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
SUPERMAN	7900	2370	—
TALESPIN	5490	—	—
TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
TAZMANIA	5490	—	—
TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
TERMINATOR	6700	2010	3420
TERMINATOR 2	7590	2275	3870
THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850	1750	2985
THUNDER FORCE III	6590	1975	3750
THUNDER FORCE IV	6900	2070	3930
TINY TOONS	6400	1920	—
TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	4060
TURBO OUT RUN	2990	1025	2095
TWINKLE TALE	5450	1635	2800
UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
VALIS III	7290	2185	3715
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
WHIP RUSH	6890	2065	3515
WONDER BOY 3	2990	900	1995
WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
WORLD OF ILUSION	7513	2250	3835
WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	4135
WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265

GAME GEAR

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALIENS 3	4490	1345	2290
AX BATTLER	2595	1050	1895
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595	1375	2345
BATTER UP	3900	1170	1989
CHAKAN	4490	1345	2290
CHESSMASTER	2592	950	1990
CHUCK ROCK	4490	1345	2290
CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
DEVILISH	4190	1255	2140
DONALD DUCK	4595	1375	2345
DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
FANTASY ZONE	2595	950	1895
FOREMAN,S KO BOXING	4595	1375	2345
G-LOCK	4390	1315	2240
HALLEY WARS	3900	1170	1989
HUMANS	4595	1375	2345
INDIANA JONES	4490	1345	2290
JUNCTION	3900	1170	1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
LA SIRENITA	4490	1345	2290
LAND OF ILUSION	4595	1375	2345
LEMMINGS	4490	1345	2290
NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
OUT RUN	4490	1345	2290
OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
PENGO	3900	1170	1989
POPILS	3900	1170	1989
PREDATOR 2	4690	1405	2395
PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
RC GRAND PRINX	4595	1375	2345
SHINOBI 2	4490	1345	2290
SLIDER	4190	1255	2140
SONIC	4190	1255	2140
SONIC 2	4595	1375	2345
SPACE HARRIER	2595	—	—
SPIDERMAN	3900	1170	1989
STREET OF RAGE	4490	1345	2290
SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
TALESPIN	4390	—	—
TAZMANIA	4390	—	—
THE TERMINATOR	4490	1345	2290
WONDERBOY	3900	1170	1989
WONDERBOY 2	4490	1345	2290
WOODY POP	2595	—	—
WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

MASTER SYSTEM

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACTION FIGHTER	2760	900	1800
AERIAL ASSAULT	—	950	1800
AFTER BURNER	2990	900	1810
AIR RESCUE	3570	980	1890
ALIEN 3	3800	1100	2850
ASSAULT CITY	2750	955	1890
ASTERIX	4375	1645	3125
BANK PANIC	2590	945	1890
BATTLE OUT RUN	2695	985	1975
BONANZA BROS	3520	990	2010
CALIFORNIA GAMES	3490	1120	2390
CASTLE OF ILUSION	4375	1495	2995
CHAMPION OF EUROPE	3680	1010	2190
CHASE H.Q.	—	920	1860
CHUCK ROCK	3980	1380	2475
CYBER SHINOBI	2790	990	1995
CYBOR HUNTER	—	900	1800
DANAN JUNGLE FIGHTER	—	1445	2745
DICK TRACY	1990	500	1200
DONALD DUCK	4375	1645	3125
DYNAMITE DUKE	—	1100	2475
E-SWAT	2850	900	1800
FLINTSTONES	3670	1120	2230
FORGOTTEN WORLD	2790	975	1900
GAIND GROUND	—	975	1900
GALAXY FORCE	—	900	1800
GAUNLET	2490	795	1595
GHOSBUSTER	—	980	1970
GOLDEN AXE	3390	1120	2150
IMPOSSIBLE MISSION	3740	1190	2380
INDIANA JONES	3800	1100	2745
KLAX	3570	990	1950
LASER GHOST	3280	1030	2120
MASTER OF DARKNESS	3710	1500	2390
MERCS	—	1100	2470
MOONWALKER	—	1120	2670
NINJA	2690	890	1780
NINJA GAIDEN	3590	1060	2120
OLYMPIC GOLD	3720	1070	2230
OPERATION WOLF	3190	945	1990
OUT RUN	2850	900	1800
PAC MANIA	—	930	1860
PARLOUR GAMES	—	900	1800
PREDATOR 2	3190	1120	2190
PRO WRESTLING	3240	1050	2390
PRO WRESTLING	2490	800	1600
PSYCHIC WORLD	3470	1010	2100
R.C. GRAND PRIX	—	930	1860
RAINBOW ISLAND	3690	1480	2370
RAMBO III	2740	895	1895
RENEGADE	3790	1480	2480
RESCUE MISSION	2760	990	1900

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
SAGAIA	—	900	1800
SCRAMBLE SPIRITS	2590	995	1985
SEGA CHESS	2480	900	1870
SHANGHAI	2760	970	1890
SHINOBI	2790	960	1915
SHOOTING GALLERY	2690	980	1970
SIMPSONS	3580	995	1950
SONIC	—	1245	2365
SONIC II	—	1600	3040
SPACE GUN	3680	980	1980
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680	990	1990
SPIDERMAN	3680	980	1960
STRIDER	3580	995	1990
SUPER KICK OFF	3900	1300	2595
SUPER MONACO G.P.	2695	990	1980
TENNIS ACE	2490	800	1870
TERMINATOR	3190	1120	2190
THE CYBER SHINOBI	2850	910	1830
THUNDER BLADE	2845	925	1810
TOM & JERRY	—	980	1990
WANTED	2680	990	1900
WIMBLEDON	2990	1100	2095
WONDERBOY III	—	1210	2190
WORLD CUP ITALIA'90	—	1245	2365

SUPER NINTENDO

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACT RISER	7890	2365	—
AXELAY	8490	2545	4330
BATMAN RETURNS	9490	2845	—
BATTLE CLASH	6490	1945	3310
BLAZING SKIES	6300	1890	3190
BUBSY IN CLANS	8990	2690	—
BULLS VS BLAZERS	9490	2845	4840
CHESTER CHEETAM	9490	2845	—
COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
COMBATRIDES	10490	3147	—
DINO CITTY	9490	2845	—
DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	—
DRAGON BALL Z	11990	3597	5100
DRAGON BALL Z2	15400	4620	8300
DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
EART DEFENSE FORCE	7890	2365	4025
FATAL FURY	9490	2845	—
FINAL FIGHT II	13480	4100	7790
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	10490	3147	5350
GOAL	9490	2845	4840
GODS	9490	2845	4840
GRADIUS III	6490	1945	3310
GUN FORCE	9490	2845	4840
HOME ALONE 2	7890	2365	4025
HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
JOHN MADDEN'93	8490	2545	—
KRUSTY"S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	—
MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
OUTLANDER	8490	2545	4330
PAPERBOY 2	8490	2545	4330
PIT-FIHGTER	6490	1945	3310
PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
RANMA 1/2 (II)	15990	4795	8190
ROBOCOP 3	8990	2695	4600

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ROCKETER	7890	2365	4025
SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
STAR FOX	9090	2725	—
STREET COMBAT	8490	2545	—
STREET FIHGTER 2	9490	2845	4840
STREET FIHGTER 2-TURBO	16890	5065	9625
STREET FIHGTER 3	10490	3147	5350
SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2545	4330
SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
SUPER STAR WARS	9490	2845	—
SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
SUPER WRESTLMANIA	8990	2695	4600
TAZMANIA	7990	2390	4190
TERMINATOR	9490	2845	4840
TERMINATOR 2	9990	2995	5095
TINY TOON	7890	2365	4025
WAYNES WORLD	9490	2845	—
WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	—
X-ZONE	6490	1945	3310

GAME BOY

BART SIMPSON	3440	1030	1955
BASEBALL	3225	965	1900
BATMAN 2	2615	785	1660
BATTLE TOADS	3590	1075	2130
BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
BIONIC BATTLER	3225	965	1900
BOXXLE	3225	965	1900
BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
BUBBLE GHOST	2190	655	1245
CAESAR PALACE	2175	650	1235
CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
DICK TRACY	2925	875	1660
DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
DUCK TALES	3225	965	1900
FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
FLIPULL	2190	655	1245
FOOTBALL	2725	815	1545
FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
GOLF	2190	655	1245
GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
HOME ALONE 2	3440	1030	1955
HUDSON HAWK	3440	1030	1955
JEEP JAMPBOREE	3225	965	1900
KLAX	2390	715	1355
KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
KWIRK	2925	875	1665
LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
LOOPZ	3225	965	1990
MEGAMAN 2	2765	825	1565
METROID 2	3225	965	1900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
MISSILE COMMAND	3225	965	1900
NAIL'N SCALE	3150	945	1780
NINJA GAIDEN	2615	785	1660
NINJA TARO	3440	1030	1955

IMPORTANTE

Si desea vender o cambiar, enviar los juegos a RENT-A-GAME. Indicando claramente sus datos, juego que envía y títulos por los que desea cambiarlos. Por favor no manden dinero ni sellos de correos.

La 1ª columna indica juegos nuevos, la 2ª el precio a cómo los compramos y la 3ª a cómo los vendemos usados.

NOMBRE ______________________________

CALLE ____________________ NUM. ______ PISO ______ LETRA ______

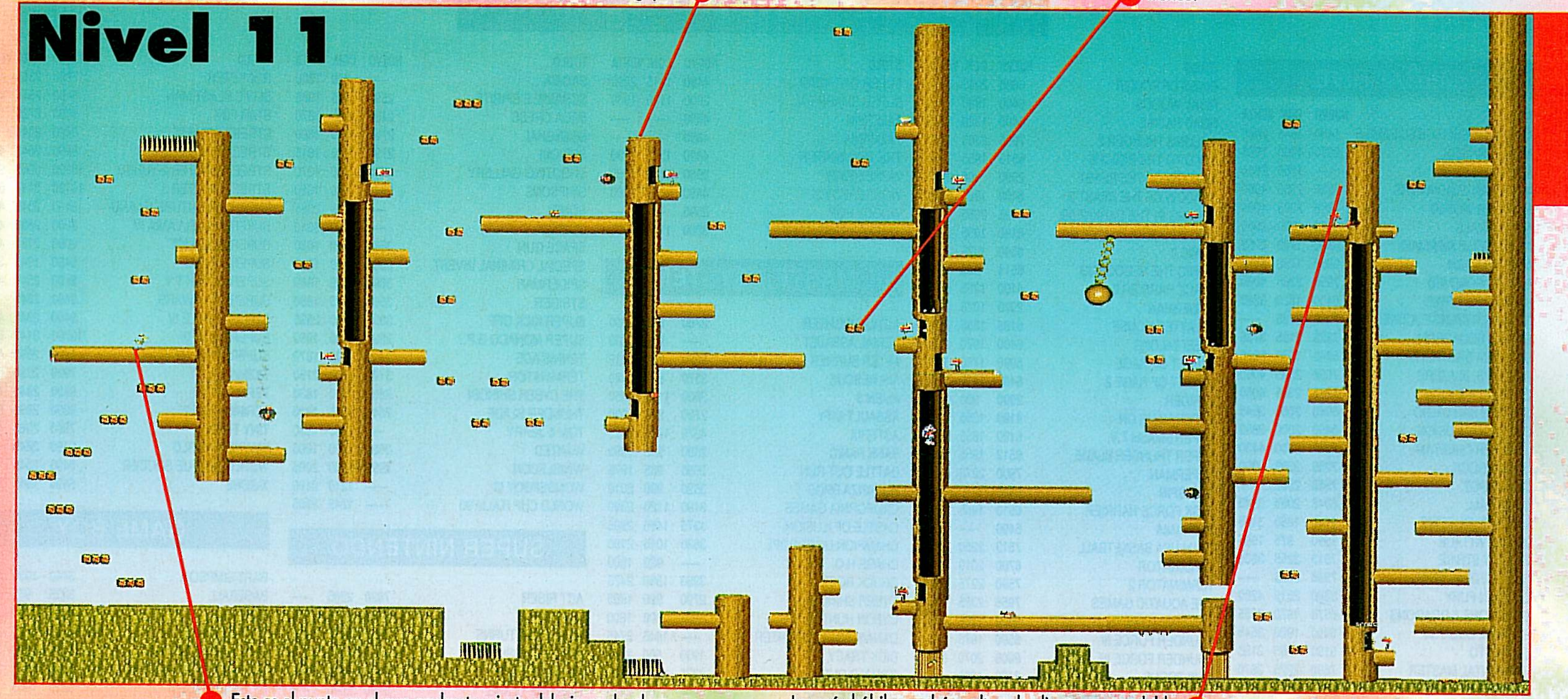
POBLACION ________________ C.P. __________ PROVINCIA __________

TELEFONO ________________

☐ Envío los siguientes juegos usados:	CANT.	SISTEMA
☐ Quiero los siguientes juegos ☐ USADOS ☐ NUEVOS		

Mira bien por dónde pisas porque hay un grupo de pinchos justo debajo de ti esperando que caigas en el agujero.

Esta plataforma es fundamental para acabar el nivel, desgraciadamente desaparece en cuanto te posas en ella, así que salta rápidamente a un lugar más seguro. Luego ve hacia la cima del tronco.



Este es el punto en el que acabaste y justo debajo es donde debes empezar. Para acabar rápidamente sigue la dirección de las flechas del árbol.

Los más hábiles podrán saltar al saliente con un doble salto desde este punto del tronco, los demás deberán seguir por el tronco; hay que llegar al otro lado.

Nivel 13

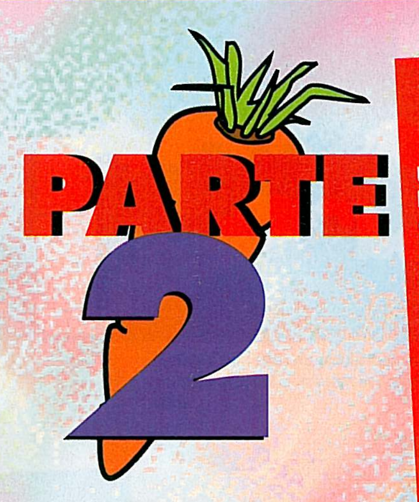
Con la campana que has conseguido al principio, salta aquí abajo y sigue corriendo. La roca se deshace rápidamente y no hay tiempo que perder.

Ten cuidado con la cuesta porque las bolas te están esperando y saldrán rodando para aplastarte. Deja que caigan y cuando se te acerquen salta con todas tus fuerzas.

Aquí tienes la invencibilidad de la que te hablábamos, úsala con las ranas que hay más adelante.

Simplemente basta con mirar el mapa para darse cuenta de que este nivel es bastante más largo que los anteriores. Por si esto fuera poco, hay varios caminos para completarlo y dos Dodos disponibles. Las grandes bolas, los murciélagos y las ranas son tus peores enemigos. Tienes que saltar y maniobrar con mucha rapidez. Aunque te encontrarás con pendientes muy pronunciadas no intentes bajar todas a máxima velocidad porque en su final te esperan desagradables sorpresas tales como pinchos y abismos. Aprovecha todas las oportunidades que tendrás para conseguir vidas extra, corazones y campanas a lo largo del recorrido. Necesitarás utilizar sabiamente todas tus "ayudas" si quieres acabar el nivel con éxito sobre todo la invencibilidad que encontrarás nada más empezar el nivel. Suerte.

Los últimos niveles de este juego se desarrollan en el bosque de Toon. Un largo camino nos separa del Dodo y desgraciadamente no hay ningún atajo. Hay un montón de troncos y de salientes que podrán acelerar tu misión e incluso algunos te harán llegar antes al final, pero todo depende de tu suerte al elegir subir o bajar por los troncos. Ten en cuenta que hay pinchos en todos los sitios esperando que caigas en ellos. Tendrás que estar muy atento porque a veces una rápida reacción es la única manera de sobrevivir.

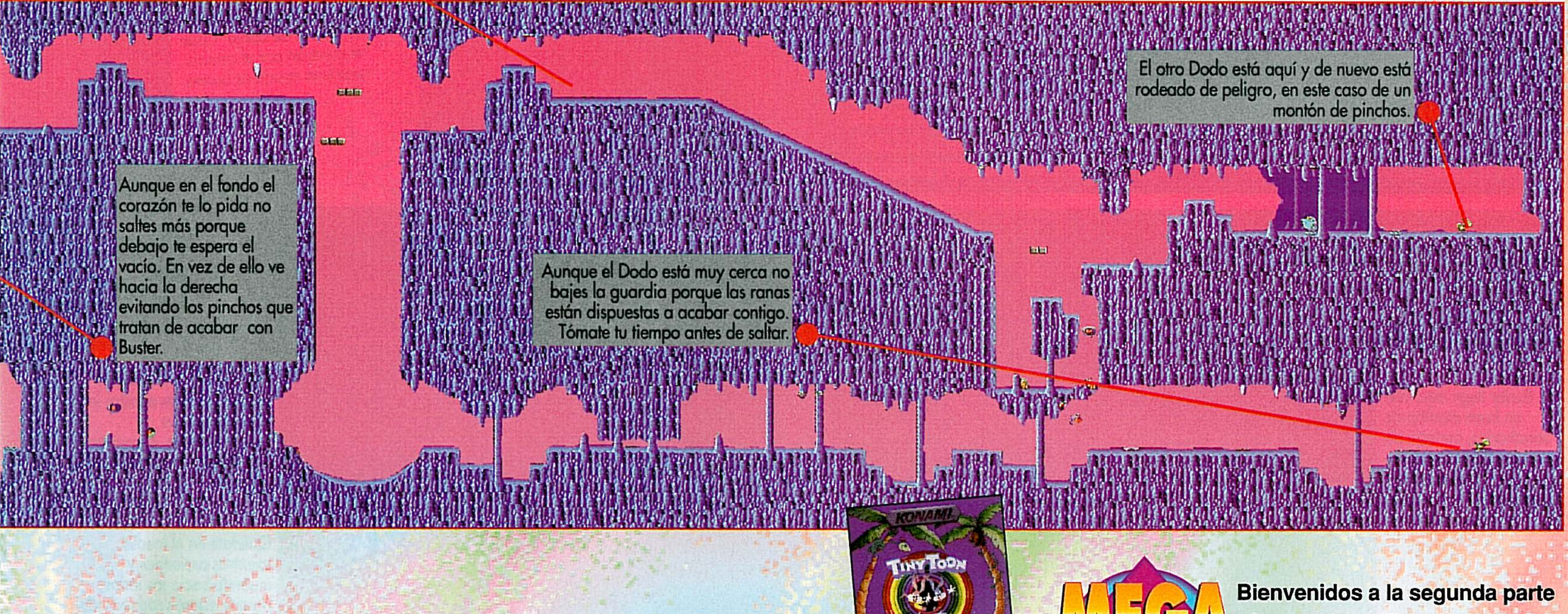


Nivel 12

Un nivel en el que tan sólo debes acabar con un guardián. Empieza colocándote en el saliente de la derecha. No tendrás muchos problemas con los proyectiles que lanza el joven coyote, si te mueves de izquierda a derecha y saltas a la vez los esquivarás sin problemas. Después tendrás que saltar algunas veces encima de la cabeza del científico loco que aparecerá en una de las cajas del carrusel. Para saber en qué caja aparecerá fíjate bien en la caja que centellea. Cuando la caja comienza a brillar significa que la cabeza está a punto de salir, tan sólo tienes que estar muy atento.



Este camino te conducirá hasta un Dodo, sin embargo está plagado de peligrosas espinas, así que se muy cuidadoso.



Aunque en el fondo el corazón te lo pida no saltes más porque debajo te espera el vacío. En vez de ello ve hacia la derecha evitando los pinchos que tratan de acabar con Buster.

Aunque el Dodo está muy cerca no bajes la guardia porque las ranas están dispuestas a acabar contigo. Tómate tu tiempo antes de saltar.

El otro Dodo está aquí y de nuevo está rodeado de peligro, en este caso de un montón de pinchos.

MEGA DRIVE

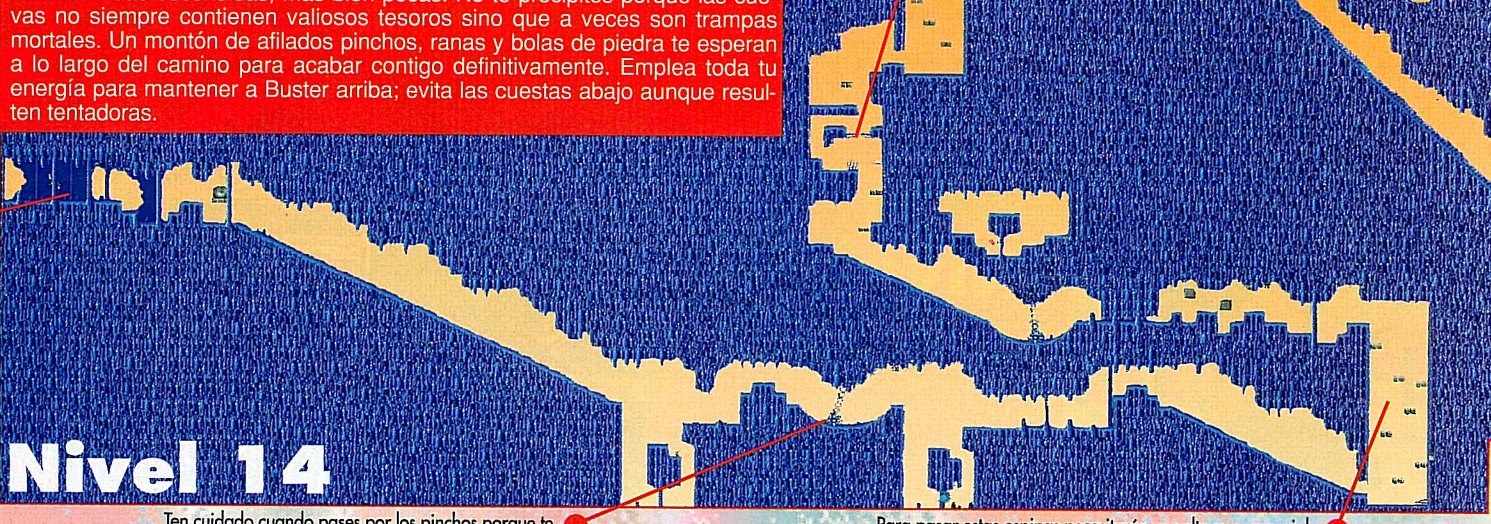
Bienvenidos a la segunda parte de esta magnífica aventura de Konami. Buster sigue buscando a Babs y al tesoro, aunque para ello tendrá que recorrer un largo camino repleto de obstáculos.

TINY TOON ADVENTURES



Aquí tienes otro nivel "de los largos" pero está vez sin la ayuda de los Dodos, un recorrido muy peligroso que requiere plena concentración porque no hay muchas vidas escondidas, más bien pocas. No te precipites porque las cuevas no siempre contienen valiosos tesoros sino que a veces son trampas mortales. Un montón de afilados pinchos, ranas y bolas de piedra te esperan a lo largo del camino para acabar contigo definitivamente. Emplea toda tu energía para mantener a Buster arriba; evita las cuestas abajo aunque resulten tentadoras.

En este tramo ten cuidado con los murciélagos voladores mientras subes por los salientes. No corras, salta entre los murciélagos hasta arriba.



Empieza aquí, baja la cuesta sin correr. Como no podrás detener la piedra que te sigue, salta hacia atrás por encima de ella y acabarás con el problema.

Ten cuidado cuando pases por los pinchos porque te capturarán fácilmente. Para pasar sin dificultad atraviésalos cuando se balanceen hacia ti.

Para pasar estas espinas necesitarás un salto muy especial. espera a que un par de pinchos se muevan a la vez y entonces salta.

PASSWORDS

Nivel 2: PMKDDDDDLLGLLDLDDDVD
Nivel 3: XBBLDLLLLLKDLDDDLLND
Nivel 4: QMBGDLLLLDBDLLBDLDTG
Nivel 5: TMBKLLDDLDBGLDDLLLTV
Nivel 6: HMVBLLDDDLBKLLDDLLTN
Nivel 7: VBBBPLLLLDBBLDLLDLDQ
Nivel 8: YBBBMLLDLDBBPLDLLLMQ
Nivel 9: HYBBTDLDDDBBMMDLDDPD
Nivel 10: ZBBBTGLLLDBBTDLLDLNG
Nivel 11: NMBBTKDLDLBBTGDLDDNV
Nivel 12: XBBBTZDLDDBBTKLLDDNT
Nivel 13: BNBBTZGLLLBBTZLDLLZM
Nivel 14: MHBBTZKDDLBBTZGLDLTM
Nivel 15: HNBBTZZLDDBBTZKDLLRB
Nivel 16: ZNBBTZZZGLDBBTZZDDDDH
Nivel 17: PJBBTZZKLLBBTZZGLDDJ
Nivel 18: XZBBTZZBLLBBTZZKLDDP
Nivel 19: ZZBBTZZQLLBBTZZBDDDT
Nivel 20: KXBBTZZQGLBBTZZWLDGM
Nivel 21: VJBBTZZQKDBBTZZQGDVM
Nivel 22: ZTBBTZZWZLBBTZZWKDTM
Nivel 23: HTBBTZZQZGBBTZZQZDMR
Nivel 24: GQBBTZZWZKBBTZZWTGMZ

El primer Dodo está en el fondo de esta gruta. Vigila los pinchos cuando flotes entre los salientes, evitando las trampas de abajo. Coge el corazón por el camino, cualquier ayuda es buena.



Buster llega aquí con un buen montón de zanahorias, cortesía de "Toon". Come todas las que puedas y aprovecha las escasas ayudas al máximo.

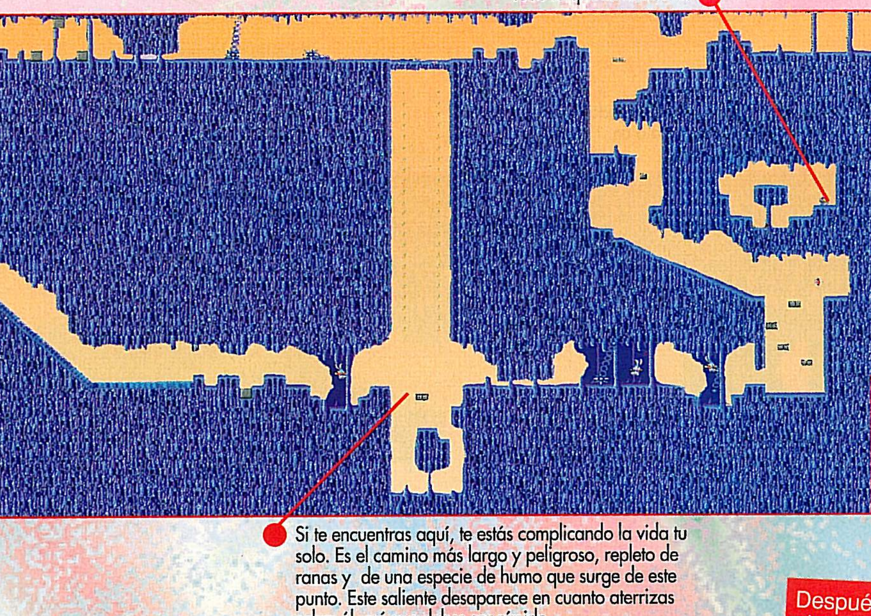
Flotar hacia abajo por el canal no es ningún problema, pero sobrevivir es otra ya que las barreras existen incluso a esta profundidad. Quédate en el lado izquierdo y avanza despacio.

Después de haber tenido que enfrentarte a todas las criaturas de las profundidades, encontrar una campana es toda una alegría.

Quédate en el medio mientras asciendes y muévete hacia los lados, porque estarás rodeado de pinchos que se acercarán peligrosamente a tu cuerpo. Cuando llegues arriba ve hacia la derecha y estarás a salvo con el Dodo.

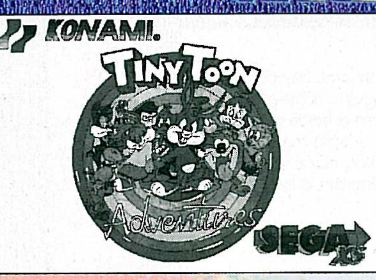
Por fin Buster ha bajado de los árboles y ha llegado hasta las profundidades de los lagos subterráneos. Nadar no es uno de los fuertes de Buster sobre todo porque cuando lo hace es muy vulnerable a sus enemigos. No hay nada sobre lo que saltar y además Buster nada muy despacio. Ten muchísimo cuidado y evita todos los peligros.

Ya que el número de vidas extra es muy limitado, merece la pena que atravieses el muro y captures todo lo que se te ofrece.



Habiendo llegado hasta aquí sería una pena que fallaras ahora. Salta por encima de la bola de piedra, baja la cuesta y ve a casa del Dodo.

Javier López, Granada



Si te encuentras aquí, te estás complicando la vida tu solo. Es el camino más largo y peligroso, repleto de ranas y de una especie de humo que surge de este punto. Este saliente desaparece en cuanto aterrizas sobre él, así que debes ser rápido.

Después del breve respiro en el agua, Buster se encuentra ahora en otro laberinto subterráneo. Debido a la cantidad de obstáculos y de enemigos que hay en este nivel será imposible descansar. Una vez más será necesario recurrir a movimientos de emergencia para esquivar a los bien informados atacantes. Además te los encontrarás escondidos en los lugares más recónditos.

La única ventaja de ir tan lejos es conseguir los corazones y la vida extra que hay más allá de la pared del fondo. Te esperan muchas ranas y murciélagos.

Aprovéchate del montón de bonus que tienes ahí; tendrás que saltar al saliente pequeño que está escondido tras la catarata de la izquierda.



Otra vez en las cuevas, Buster comienza otra emocionante aventura subterránea. Comenzar aquí da la oportunidad al conejo de olvidar pasados errores y dedicarse a la misión de rescate de Babs, su novia.

Aprovecha la oportunidad para ir al nivel de bonos y conseguir todas las recompensas que ofrece, campañas, corazones y vidas te esperan. Déjate caer en el abismo y salta a la izquierda evitando la roca que se mueve.

Si llegas hasta aquí no te sorprendas por encontrar numerosos diablos. Necesitarás ayuda. Una vez en el saliente, éste comenzará a subir hasta el techo y encontrarás muchos vampiros.



Nivel 17

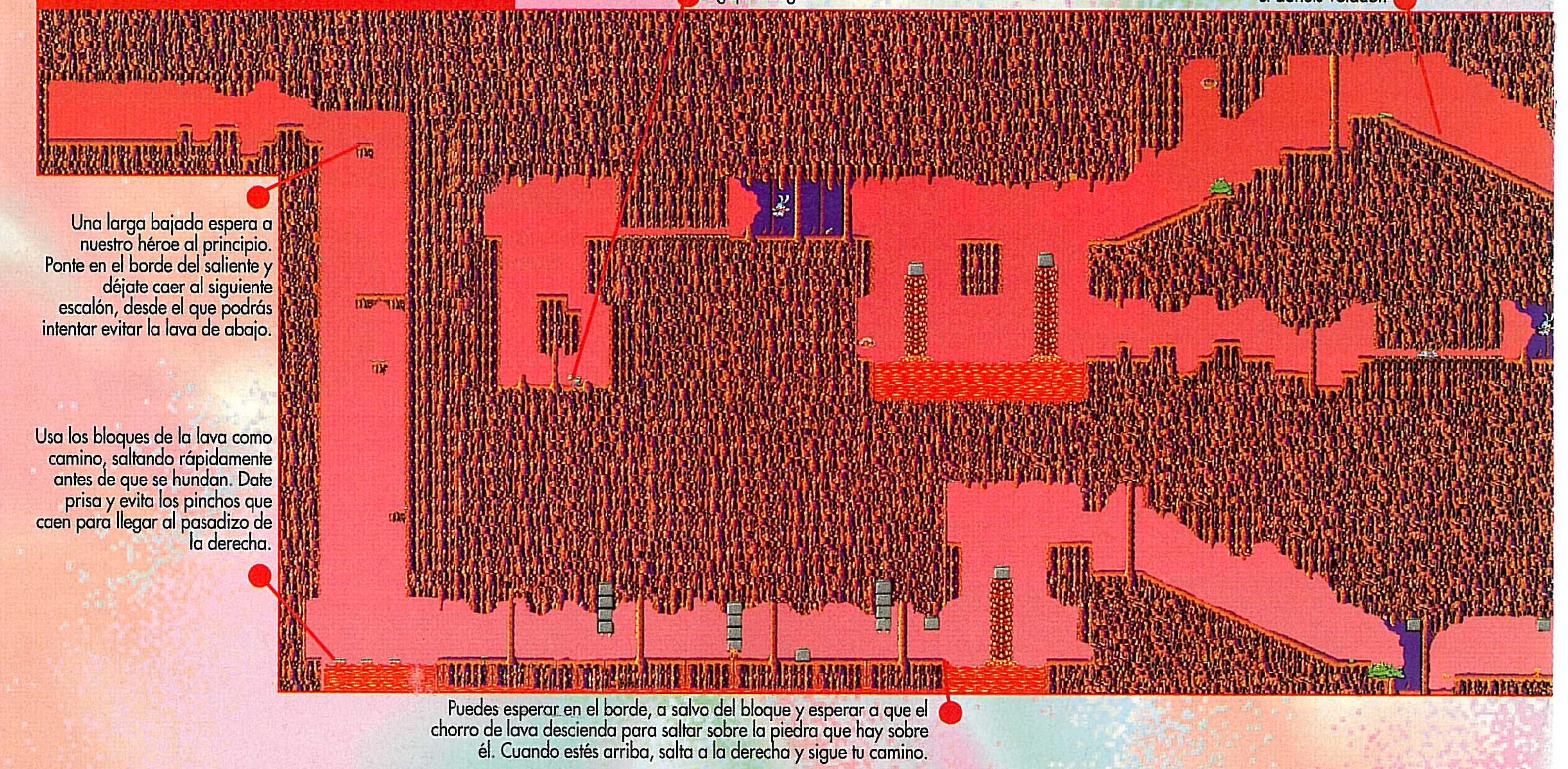
Como la dificultad de los guardianes se va incrementando, no te sorprenderá ver que aquí ocurre lo mismo. Tienes que evitar a Dafty, saltando sobre él y esperando a que el científico descienda. Tendrás una oportunidad saltando sobre él en este momento. También tendrás que evitar los pinchos que Dafty hace salir cuando golpea con el martillo. Permaneciendo a la derecha de la pantalla podrás evitarlo todo y esperar a saltar sobre el científico. No falles o perderás un corazón.



Las aventuras de Buster le llevan ahora a un nivel caliente, el del volcán. La lava y los pinchos de roca que se abren y cierran, podrás cometer numerosos errores. Hay dos Dodos para elegir y el camino no es nada sencillo. Pequeñas llamas y ráfagas de fuego desde el suelo y el techo complican aún más las cosas.

Un viejo Dodo espera la llegada de Buster y le arrastrará a un agujero negro.

Antes de bajar por esta rampa, es bueno recoger los corazones del hueco de la izquierda. Con él, trata de acabar con las ranas usando el donuts volador.



Una larga bajada espera a nuestro héroe al principio. Ponte en el borde del saliente y déjate caer al siguiente escalón, desde el que podrás intentar evitar la lava de abajo.

Usa los bloques de la lava como camino, saltando rápidamente antes de que se hundan. Date prisa y evita los pinchos que caen para llegar al pasadizo de la derecha.

Puedes esperar en el borde, a salvo del bloque y esperar a que el chorro de lava descienda para saltar sobre la piedra que hay sobre él. Cuando estés arriba, salta a la derecha y sigue tu camino.

Nivel 19

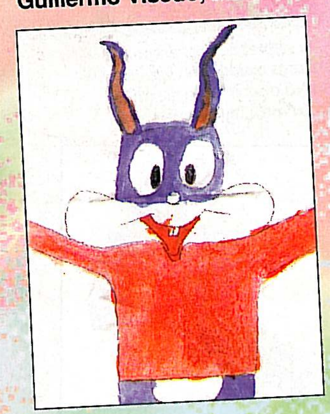






Este nivel sólo se puede superar si tienes nervios de acero y no sucumbes a la presión. Comienza con tres grandes espíritus verdes. Tendrás que botar sobre ellos antes de que te cojan, pero evitando los chorros de aire caliente que salen de los agujeros del suelo. Nada sencillo. También puedes esperar a que se acerquen los demonios para saltar sobre ellos y escapar al peligro. Cuando llegues al final de la rampa, verás un saliente. En cuanto saltes hacia arriba desde él a el saliente sobre la lava, éste subirá rápidamente, llevando a Buster consigo. Aquí es donde necesitas ser metódico, ya que una caída supone la pérdida de corazones. Hay muchos salientes que se hacen más pequeños progresivamente. Coge el corazón que hay a medio camino y sal del charco de lava para encontrarte con el Dodo.

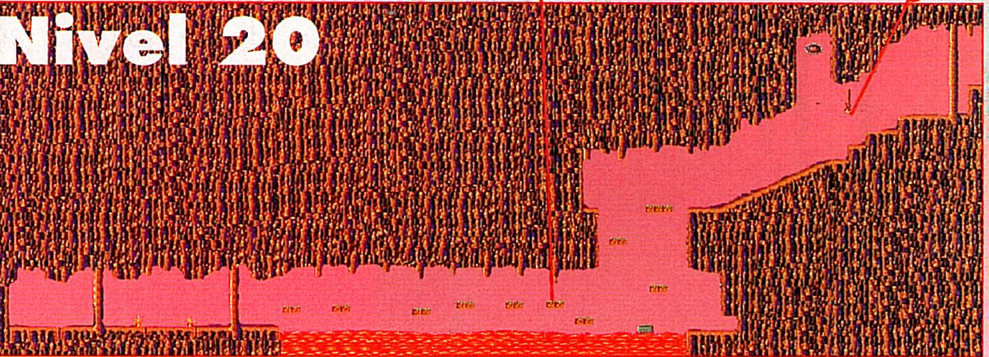
Guillermo Visedo, Madrid

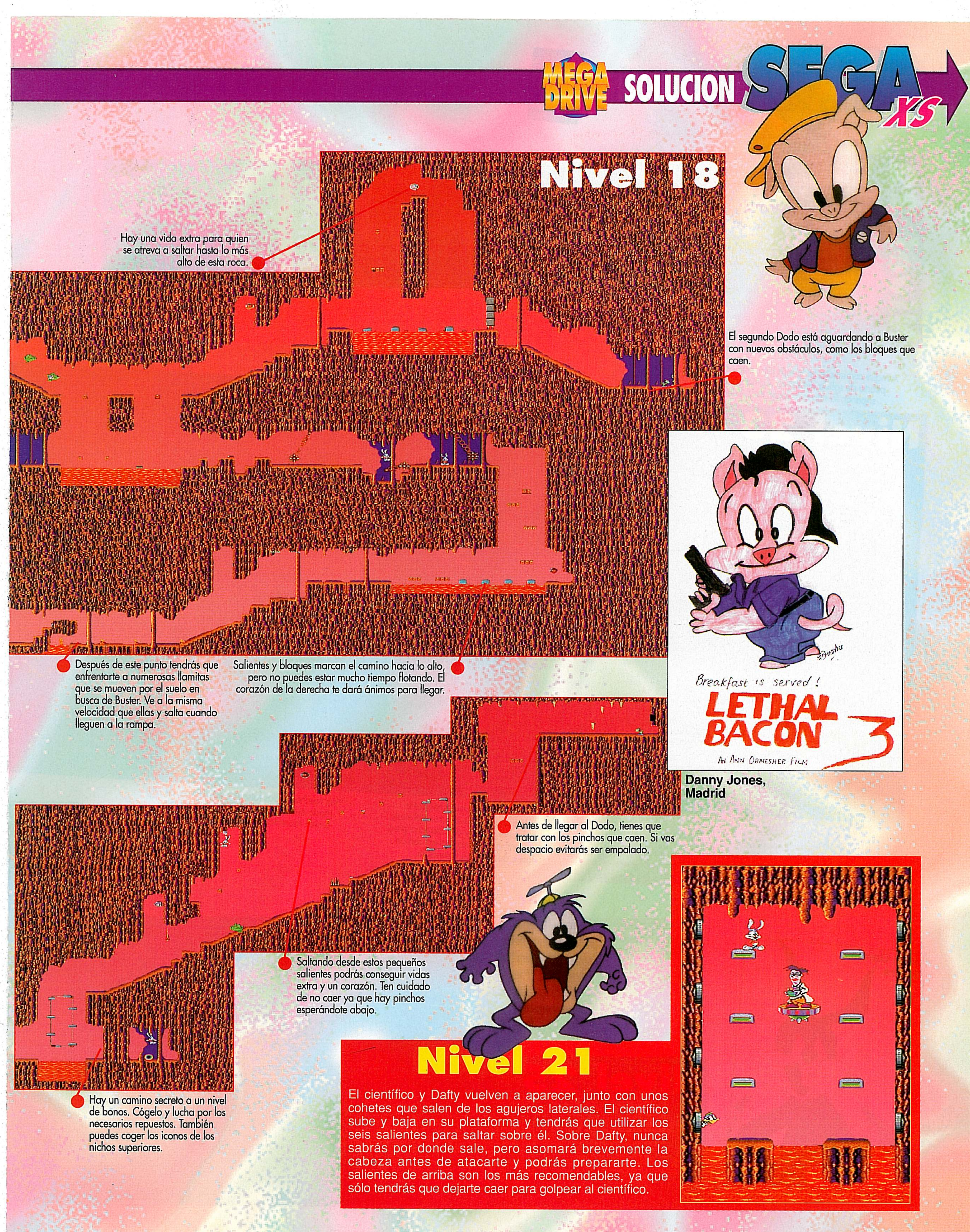


Los primeros salientes son difíciles, ya que se mueven en círculo, acercándose y alejándose. El cálculo es fundamental aquí.

Unas ráfagas dificultan tus intentos de conseguir el corazón que hay en el hueco superior.

Después del agobio del nivel anterior es el momento de relajarse. No diremos que se trata de un nivel fácil, pero es cuestión de técnica. Buster tiene que subir a los salientes móviles, a los que suben y a los que bajan.





Nivel 18

Hay una vida extra para quien se atreva a saltar hasta lo más alto de esta roca.

El segundo Dodo está aguardando a Buster con nuevos obstáculos, como los bloques que caen.

Después de este punto tendrás que enfrentarte a numerosas llamitas que se mueven por el suelo en busca de Buster. Ve a la misma velocidad que ellas y salta cuando lleguen a la rampa.

Salientes y bloques marcan el camino hacia lo alto, pero no puedes estar mucho tiempo flotando. El corazón de la derecha te dará ánimos para llegar.

Danny Jones, Madrid

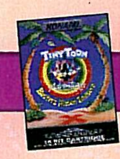
Antes de llegar al Dodo, tienes que tratar con los pinchos que caen. Si vas despacio evitarás ser empalado.

Saltando desde estos pequeños salientes podrás conseguir vidas extra y un corazón. Ten cuidado de no caer ya que hay pinchos esperándote abajo.

Hay un camino secreto a un nivel de bonos. Cógelo y lucha por los necesarios repuestos. También puedes coger los iconos de los nichos superiores.

Nivel 21

El científico y Dafty vuelven a aparecer, junto con unos cohetes que salen de los agujeros laterales. El científico sube y baja en su plataforma y tendrás que utilizar los seis salientes para saltar sobre él. Sobre Dafty, nunca sabrás por donde sale, pero asomará brevemente la cabeza antes de atacarte y podrás prepararte. Los salientes de arriba son los más recomendables, ya que sólo tendrás que dejarte caer para golpear al científico.



Nivel 22

Este nivel combina cataratas, salientes y un paseo por el mar antes de llegar al final. Algunas zonas acuáticas se pueden saltar por encima, en lugar de caer por la catarata hacia abajo. Si vas a la izquierda o a la derecha hacia los pinchos flotantes encontrarás un corazón que te ayudará contra las criaturas marinas que abundan en este nivel.



Cuando caigas por las cataratas, encontrarás muchos salientes. Ve hasta el que está arriba a la izquierda para conseguir un nivel de bonos.



Puedes encontrar una vida extra en el fondo del mar a la izquierda. Está bien defendida por tiburones, pero el riesgo merece la pena.



Otra vida extra está a la derecha de un grupo de salientes. Ahora que estás bien provisto ve hacia el Dodo.

Nivel 23

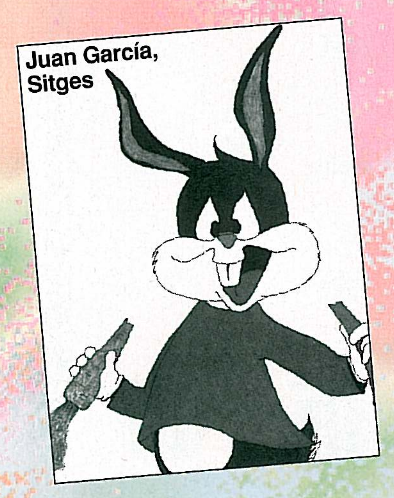
Aunque comienzas en lo más alto, esta es la puerta de salida del barco. Como podrás suponer, la ruta más larga es la buena.

Aquí arriba tienes una de las vidas extra. Ten cuidado con los fantasmas que hay por esa zona.

Este es un barco de fantasmas que guardan los secretos de almas hundidas durante siglos en mar abierto. Buster podrá hacerse con una parte de los tesoros si es capaz de orientarse en el laberinto de habitaciones y salas. Ten mucho cuidado con la súbita aparición de los fantasmas.

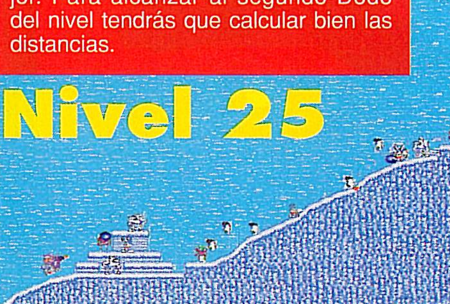
Usa este muelle para impulsarte sobre el grupo de pinchos del suelo. Luego ve abajo y a la derecha para encontrar una sala secreta con un icono que te hará invencible.

Hay muchos suelos falsos en este barco, de modo que busca señales de agujeros. Se suelen reconocer por las tablillas sueltas.



Nivel 25

Otro importante cambio de escenario. Ahora estamos en una zona helada con malvados muñecos de nieve y pesados osos polares. Tienes que ser hábil en el manejo de Buster, ya que patinar hacia un barranco no es lo mejor. Para alcanzar al segundo Dodo del nivel tendrás que calcular bien las distancias.

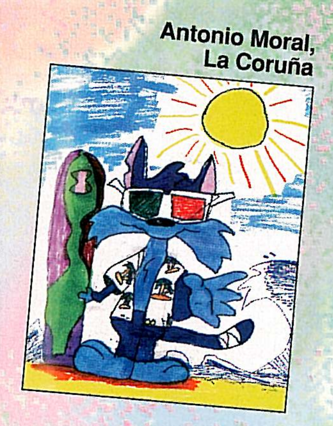


Después de evitar a los muñecos y de luchar contra los osos en el ascenso, usa estos salientes para llegar a la campana.

El Enemigo del Barco Pirata



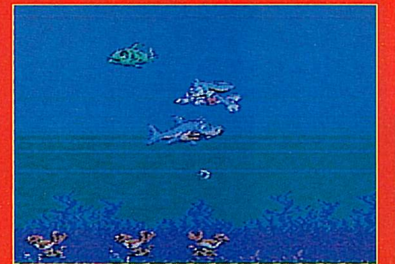
Ya te has librado del laberinto del barco y está preparado para enfrentarte con tu gran enemigo (¡creías que ibas a coger el tesoro y salir corriendo sin más! ¿verdad?). Quédate en la parte más alejada de la derecha con el tesoro y salta por encima de sus disparos. Justo en el momento preciso (ya sabrás cuál es) tienes que saltar desde la pared derecha y caer encima del enemigo. Practica un poquito antes porque no vas a tener muchas oportunidades. Ten cuidado y no caigas en el agua porque la muerte es segura.



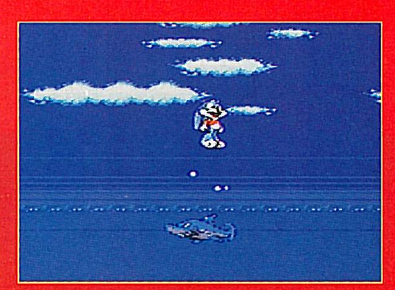
Antonio Moral, La Coruña

Tienes que usar los barriles para llegar a lo alto. Hay vías muertas y corazones que te quitan más de lo que podrás conseguir de ellos. Déjalo.

Nivel 24







Este nivel es un buen entrenamiento de natación para Buster y hay muchos peces entre los que abundan los tiburones comedores de conejitos. Recuerda que hay muy poco que puedas hacer para detenerlos y que no puedes saltar a los salientes. La única defensa es el salto y tus amigos, ya que tampoco hay zanahorias. La forma de acabar el nivel depende de tu habilidad para manejar a Buster. Hay algunos bloques tras los que podrás ocultarte, pero también son lugares idóneos para esconder cangrejos. El suelo del mar es igualmente peligroso ya que hay hasta cocodrilos. Lo mejor es nadar cerca de la superficie y saltar sobre los tiburones. Esto requiere práctica, pero es el mejor método. Podrás caminar sobre unas pocas zonas de tierra hasta llegar al Dodo que te espera en tierra firme.

Para cruzar la vasta extensión de pinchos deberás saltar por las nubes. No hay segundas oportunidades y un resbalón significa la pérdida de una vida. Este es también el camino al segundo Dodo. Llegar hasta aquí es muy difícil ya que las nubes no sólo se mueven y giran sino que también desaparecen. Cuidado con los saltos.

Si el segundo Dodo está arriba, el primero está esperándote aquí. Con los dos Dodos, podrás otra vida extra, lo que suma tres en este nivel.



Si vuelves hasta este punto conseguirás una vida extra. Vigila a los osos y usa la piedra para llegar a la vida.

Nivel 26

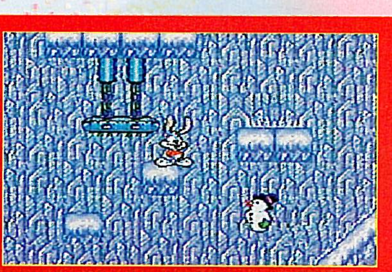
Un nivel recto. Pero hay cientos de muñecos de nieve y osos polares entorpeciendo tu camino. La velocidad es la clave para completar el nivel ya que hay muchas rampas hacia arriba y hacia abajo con más de un obstáculo en ellas. Necesitas todos los amigos y todos los bonos que encuentres para acabar.



Este es tu destino: el Dodo Gogo, colocado frente a un grupo de pinchos. Llegar aquí requiere algo más que habilidad.



Esta es la primera rampa con enemigos. La ruta es peligrosa pero tiene campanas y corazones en los salientes.



Estos salientes tienen el peligro añadido de los frágiles pinchos. Puedes saltar sobre ellos para evitarlos, pero vigila al muñeco de nieve.

Tienes que usar estos muelles si quieres superar los pinchos de abajo. No saltes sobre el segundo a menos que quieras caer sobre un muñeco de nieve.

Nivel 27

Otro mundo de hielo, pero un poco más complicado que el anterior, con plataformas móviles y salientes que se caen. Los pinchos del suelo añaden peligro, pero esto no es problema para el conejo número uno. Hay más cañones que te permiten conseguir vidas extra, pero tienes que ser rápido. Por supuesto, los muñecos hacen todo lo posible por eliminarte.

Los primeros salientes caen una vez que has llegado a ellos, de modo que tienes que ser rápido y preciso para pasarlos.

Otro cañón para hacerte astronauta por un momento. Practica el arte de recoger iconos en la caída.

Para ir a la parte de abajo, Buster tiene que caer a través del hielo, lo que te permite continuar el nivel.

Nivel 28

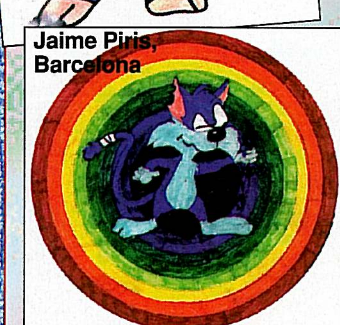
Un nivel intrincado, con dos caminos para llegar al mismo punto, al Dodo. Es ligeramente más peligroso y por debajo de la tierra, pero mucho más rentable, ya que hay vidas y bonos. Asegúrate de no estar mucho tiempo sobre los salientes que parecen fijos, ya que pueden romperse sin avisar y caerás a los pinchos. Usa tus ayudas cuando no puedas más y no dudes en saltar sobre todo lo que se te acerque.

En esta zona hay muchos osos y mujeres en nievemóviles, de modo que tendrás que utilizar los saltos.

Necesitas estrujarte para pasar por este estrecho pasadizo si quieres llegar al otro lado. Saltar no es imposible, pero casi.

Si vienes de abajo, sube por las plataformas y encuentra al Dodo que te espera aquí.

Luis Navarro, Murcia




Estos muñecos piensan que cuantos más sean más difícil será para Buster pasarlos. Se congregan en grandes cantidades.


Si quieres volar por el aire a cientos de kilómetros de velocidad y con el viento en tus orejas, usa el cañón. Para darte impulso salta sobre el muelle de abajo.


Después de llegar a la estratosfera, el descenso será igual de rápido, pero Buster podrá recoger muchas cosas si es un poco hábil.


Podrás conseguir otra vida si bajas a toda velocidad por la rampa. Las zanahorias tampoco vienen mal.

Ve a lo alto de esta pila de hielo y recoge los beneficios de un icono extra. Ten cuidado al bajar ya que hay pinchos esperándote.

Cuidado con la señora del nievemóvil que se mueve de derecha a izquierda para cogerte. Se neutraliza con un salto sobre su cabeza.

Fuego, hielo, rocas, agua, todo está contra Buster en este juego.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Buster's Hidden Treasure
TIEMPO PARA ACABARLO: 2 días
MAXIMA PUNTUACION: 5,670,200
NUMERO DE NIVELES: 33
DIFICULTAD: media

Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

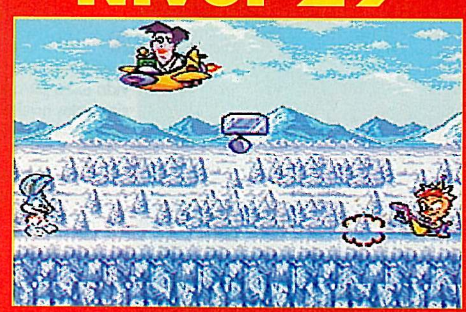
Es evidente que ir por aquí es bueno. Hay un nivel de bonos en el que puedes encontrar muchas cosas.

Baja por aquí y usa los muelles para impulsarte y dispara las estrellas por última vez; una vez más coge la vida que hay abajo.

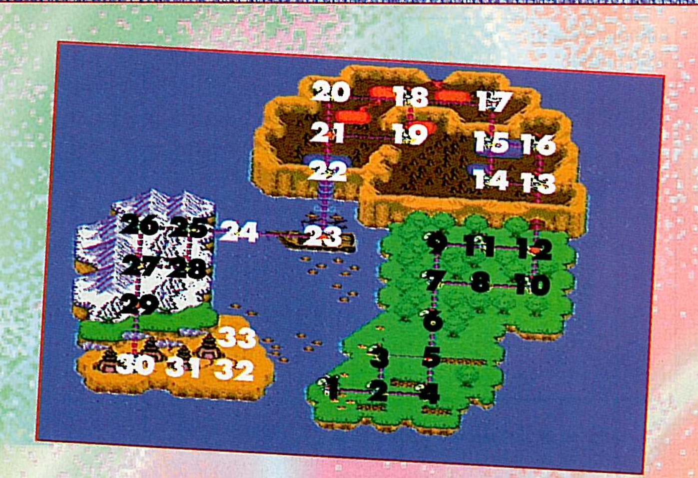


Cruzar los pinchos bajo tierra puede darte muchos problemas si no calculas bien el tiempo. Es posible saltar sobre ellos pero necesitas algo de práctica.

Nivel 29



Hampton ayuda al científico a atrapar a Buster. Para evitarlo tienes que correr constantemente en dirección contraria hasta que el aspirador se detenga momentáneamente. En ese momento debes saltar al saliente y a la cabeza del científico, volver a bajar y correr contra el cerdo. El científico soltará bombas, pero mientras estés en las esquinas estarás a salvo.

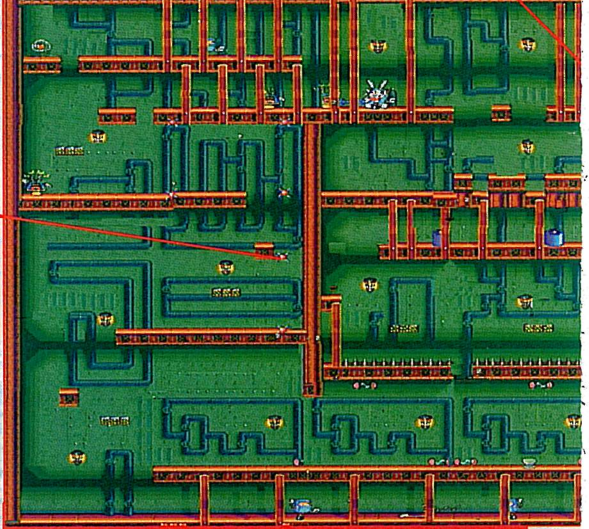


Para llegar al saliente de enfrente debes dar un gran salto, lo conseguirás si saltas con mucho impulso. Recoge todas las zanahorias que encuentres y no olvides usar las Ayudas.

Para llegar aquí salta desde el saliente de arriba y quédate en el lado derecho para evitar los pinchos. Debes evitar los muelles si no quieres ser lanzado contra los pinchos. Baja la cuesta, salta a la derecha para coger las plataformas que te llevarán a los corazones.

Estar aquí es peligroso y difícil, es mejor el atajo que se muestra abajo. Coge el corazón de arriba a la izquierda y no falles.

Vigila los electrodos rojos hasta que un flash amarillo te indique el momento de evitar el disparo eléctrico y podrás pasar.



Puedes conseguir otro corazón si saltas a la izquierda desde la plataforma hasta el saliente, luego salta desde aquí hasta el saliente de abajo.

Otro nivel ideal para perderse, pero fácil de superar si tienes esta revista. Para superarlo sin dificultad hay que controlar muy bien los saltos arriesgados y reaccionar rápidamente. Hay muchos robots y en especial martillos mecánicos que tratarán de aplastarte. No te precipites y ve con cuidado.

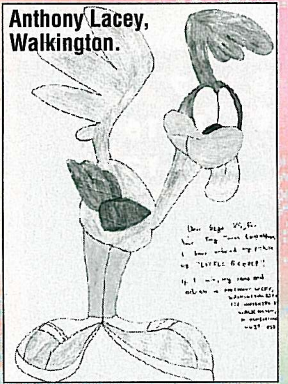


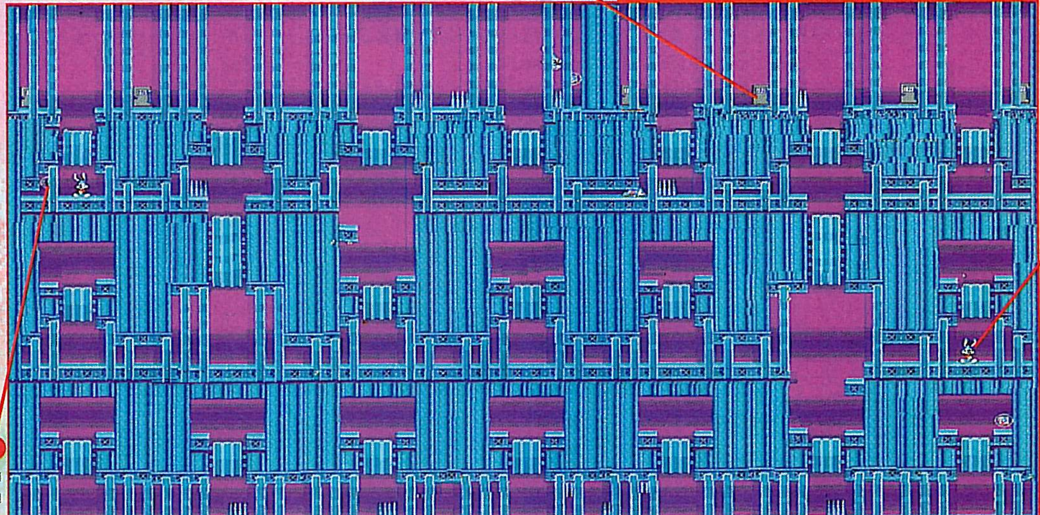
Estos niveles finales son los más difíciles del juego y tiene muchos objetos ocultos que estorbarán tu camino. Recuerda que debes agacharte para pasar por debajo de las vigas eléctricas y saltar por encima de todos tus enemigos. Es difícil pero efectivo.

Empezando por la parte de abajo a la izquierda, puedes comenzar por saltar en el robot que flotará hacia lo alto desde aquí, salta al saliente y salta doble para coger la vida extra.

Llegamos a un nivel en el que hay que usar el cerebro. Buster tendrá que memorizar el camino y tener mucha suerte. Pero gracias a Sega XS no tendrás problemas. Esta es la puerta que debes atravesar para continuar el juego, de otra forma volverás a empezar.

Esta es la puerta que debes atravesar para continuar, las otras son falsas.



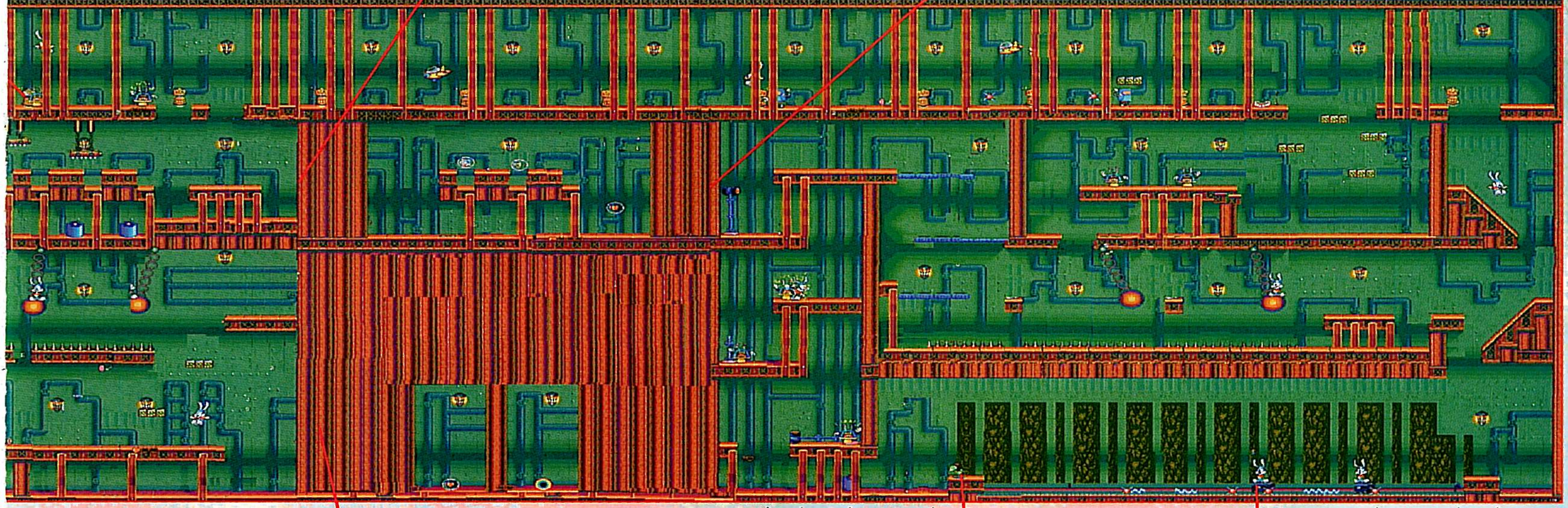


Aquí tienes una vida extra para los siguientes niveles. Si mueres en este nivel empezarás en el nivel 30, así que colecta todas las que puedas.

Sólo las espinas separan a Buster de la campana, así que no será difícil. Cógela porque te hará falta más adelante.

Un excelente atajo te llevará a otra vida extra y a una campana, así como te evitará una gran parte del camino.

Y el atajo te deja aquí. Baja por los salientes, evitando los martillos y los robots y ve a través de otra pared secreta a la sala de bonos; vuelve y ve hacia el Dodo.

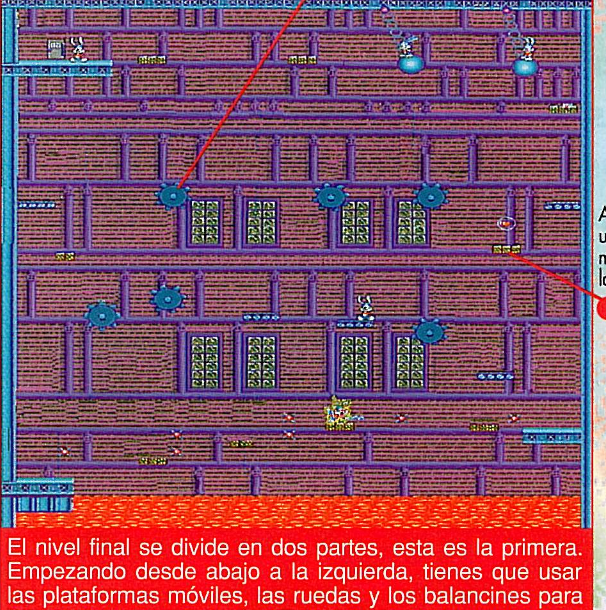


Por aquí vas a otro corazón y te quedas atormentadoramente cerca de un nivel de bonos al que, de momento, no puedes acceder. Aparte del corazón, poco ganas viniendo aquí.

El Dodo que hemos estado buscando está aquí. Si todavía no has visto la sala de bonos, ve por saliente pequeño de la izquierda y a través de la pared para coger todo lo que puedas.

Si estás aquí, has recorrido un largo camino. Para llegar al Dodo es necesario tomar los cochecitos y saltar sobre los electrodos.

Estas ruedas giran y se mueven de derecha a izquierda. Asegura los saltos de una a otra.



Aquí puedes conseguir un corazón, que te será muy útil para terminar la aventura.

El nivel final se divide en dos partes, esta es la primera. Empezando desde abajo a la izquierda, tienes que usar las plataformas móviles, las ruedas y los balancines para llegar a la puerta de arriba. Evita los electrodos.

Guardián final



Cuando atravieses la puerta te recibirá Elmyra. No puede cogerte antes de que encuentres la salida o perderás una vida.



El mejor método es saltar regularmente sobre ella de un lado a otro. Elmyra es muy rápida y no siempre hace lo mismo.



Max Montana controla a este monstruo. Evita los disparos láser mientras saltas doble para llegar a golpear la cabeza del robot.

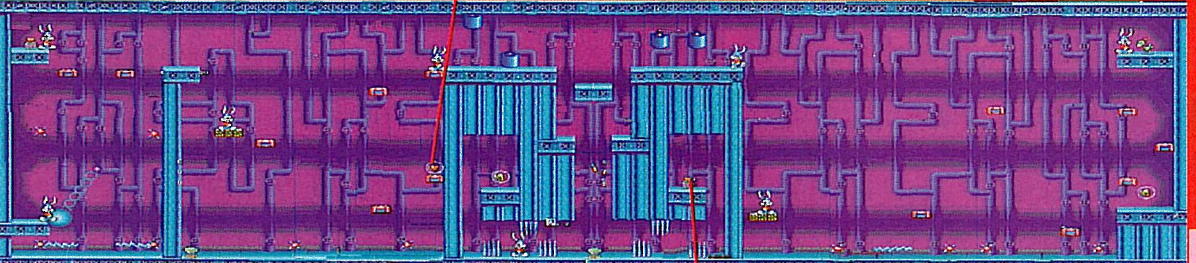


Cuando golpees la cabeza, el robot se recompone en el otro lado de la habitación. Buster debe ir al otro lado y repetir la operación para ganar.



Esta es la segunda parte del último nivel, con una puerta para encontrar a Elmyra. Busca los interruptores que hacen aparecer los salientes, si no irás a ningún sitio. Aprovecha las campanas y corazones.

Coge este corazón y la campana que hay al otro lado y estarás listo para el guardián final.



Este es el segundo interruptor que tienes que apretar. El primero está muy arriba a la izquierda del nivel. Ahora puedes usar los salientes para llegar al Dodo por última vez. Cuidado cuando desaparezcan los apoyos.

SEGA XS

CUESTIONARIO 1993

¡PARTICIPA Y GANA UN MEGA-CD!

Ya sabes que SEGA XS es la única revista española dedicada por completo a los trucos de los juegos Sega. Necesitamos que nos digas qué te parece la revista y cómo te gustaría que fuera. ¡Ayúdanos y entre todos haremos la revista de tus sueños!

Rellena el siguiente cuestionario, opina, coméntanos cualquier idea y crítica lo que no te guste. Si nos mandas el cuestionario entrarás en el sorteo de un Mega CD.



TUS DATOS

1.- ¿ERES?

☐ Chico ☐ Chica

2.- ¿CUANTOS AÑOS TIENES?

....

3.- ¿TRABAJAS O ESTUDIAS (O ESTAS EN PARO)?

☐ Colegio
☐ Instituto
☐ Desempleado
☐ Trabajo en................
☐ Otros........................

4.- ¿CUANTO DINERO TIENES A LA SEMANA?

- ☐ Menos de mil pesetas
- ☐ De mil a cinco mil pesetas
- ☐ Mas de cinco mil pesetas

5.- ¿CUANTO GASTAS AL MES EN JUEGOS?

- ☐ Menos de diez mil pesetas
- ☐ De diez mil a treinta mil pesetas
- ☐ Más de treinta mil pesetas

6.- ¿COMO COMPRAS TUS JUEGOS?

- ☐ Por correo
- ☐ En pequeñas tiendas
- ☐ En grandes almacenes
- ☐ De segunda mano
- ☐ Importados
- ☐ Otros....................................

7.- ¿HAS ALQUILADO JUEGOS ALGUNA VEZ?

- ☐ Sí, en un video club, una tienda o algo similar.
- ☐ Sí, a alguna persona particular.
- ☐ No

8.- ADEMAS DE JUGAR CON LA CONSOLA... ¿QUE MAS TE INTERESA?

....
....
....
....
....

10.- ¿POR QUE COMPRASTE LA REVISTA?

- ☐ Por el precio
- ☐ Por el regalo
- ☐ Por la portada
- ☐ Por el nombre de la revista
- ☐ Por los juegos tratados
- ☐ Por el comentario de un amigo
- ☐ Para conocerla
- ☐ Otro.....................................

11.- ¿QUE REVISTAS COMPRAS HABITUALMENTE?

- ☐ Mega Force
- ☐ Mega Sega
- ☐ Todo Sega
- ☐ HobbyConsolas
- ☐ SuperJuegos
- ☐ OK Consolas
- ☐ Super PC
- ☐ PC Manía
- ☐ Micromanía
- ☐ Otras...

12.- ¿LEES OTRO TIPO DE REVISTAS? ¿CUAL?

- ☐ Deportivas
- ☐ Comics
- ☐ Musicales
- ☐ Automovilismo
- ☐ Cine/video
- ☐ Otras...

14.- ¿QUE HARDWARE TIENES O VAS A COMPRAR EN BREVE?

- ☐ Mega Drive
- ☐ Mega CD
- ☐ Master System
- ☐ Game Gear
- ☐ Super NES
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Amiga
- ☐ PC

SOBRE SEGA XS

15.- PUNTUA DE 1 A 10 ESTAS SECCIONES DE LA REVISTA (1 LA PEOR, 10 LA MEJOR)

Mapa ....
Solución ....
Noticias ....
Concursos ....
Trucos ....
Códigos ....
XS SOS ....

16.- PUNTUA DE 1 A 3 CADA UNO DE ESTOS ASPECTOS DE LOS MAPAS (1 MALO, 2 BUENO, 3 MUY BUENO).

Precisión ....
Información ....
Mapas ....
Tamaño ....
Trucos ....

17.- PUNTUA DE 1 A 3 CADA UNO DE ESTOS ASPECTOS DE LAS SOLUCIONES (1 MALO, 2 BUENO, 3 MUY BUENO).

Precisión ....
Información ....
Mapas ....
Tamaño ....
Trucos ....

18.- ¿CREES QUE LA SECCION DE TRUCOS ES UTIL?

- ☐ Sí
- ☐ No

19.- ¿VAS A VOLVER A COMPRAR SEGA XS?

- ☐ Siempre
- ☐ A veces
- ☐ Rara vez
- ☐ Nunca

20.- ¿HAS ENCONTRADO SEGA XS CON FACILIDAD?

- ☐ Sí
- ☐ No

21.- ¿COMO CALIFICARIAS, EN LINEAS GENERALES, A SEGA XS?

- ☐ Util
- ☐ Amena
- ☐ Poco interesante
- ☐ Aburrida

22.- ¿CUANTA GENTE HA LEIDO TU EJEMPLAR DE SEGA XS?

....

23.- ¿QUE TE PARECE EL DISENO Y LA CALIDAD GRAFICA DE SEGA XS?

☐ Excelente
☐ Confuso
☐ Bueno
☐ Malo

24.- ¿QUE TE GUSTARIA INCLUIR EN SEGA XS?

....
....
....
....
....

25.- ¿TE HA SERVIDO SEGA XS PARA TERMINAR ALGUN JUEGO?

☐ Si
☐ No

SEGA XS



Muchas gracias, ya has terminado con el cuestionaro. Ahora rellena este cupón para participar en el sorteo de un Mega CD. Envía estas dos páginas a:

SEGA XS / CUESTIONARIO
Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, pral. 2º
08008 Barcelona

Nombre ....
Apellidos ....
Edad .... **Teléfono** ....
Dirección ....
....
Código Postal ....
Población ....
Provincia ....

Firma ....

Puedes mandar una fotocopia del cuestionario.

BC 70000000
BMCFXWRL

Comienzas la aventura en la mejor era de los dinosaurios.
El juego selecciona al azar la era y da la vuelta a las secuencias para aumentar la dificultad.


A la derecha nada más llegar para escapar al T-Rex.


Usa las flechas para ir en la dirección correcta.


Las zonas amarillas indican dónde debes ir.


Esto es el Jurásico y Godzilla no se rinde.



BC 65000000
GJRPQVKS

Esto no es un paseo por el parque (Jurásico).
La estrella indica que debes presionar un botón para usar la pistola o parar el tiempo y pensar la jugada.

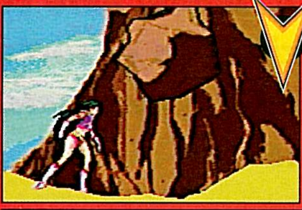

Salta y agarra la enredadera para aplazar esta comida.


A la izquierda. Hay 80 toneladas de carne tras de ti.


Haz que este lagarto gigante pruebe tu blaster.

BC 30000
THMZCYFB

Llegó el momento de encontrar al más peligroso de los animales... ¡el hombre! Los cavernícolas te persiguen por todo el nivel obligándote a saltos y acrobacias increíbles.


Lo mejor es saltar a esa gran pieza de granito.


Saltar en un derrumbamiento es peligroso.


Salta a la plataforma de la izquierda, Gal.


Agárrate a la rama para evitar la caída.



BC 1600
RYFGSXDK

Probablemente la era más corta de todas. Un increíble y enorme mamut está tras tus huellas.
Tienes que correr como loco y luego saltar a su grupa.


Al principio, salta al iceberg flotante para escapar.


Ha llegado el momento de montar a la bestia. Sobre la marca amarilla.


Ve a la derecha si quieres sobrevivir al hielo.

BC 44
FTGBDQPW

Estos juegos no son una broma. Los gladiadores del año 44 luchan por sus vidas y lo mismo tendrás que hacer tú para poder continuar tu viaje.


Coge rápidamente la espada o serás un recuerdo.


Para su primer ataque con tu espada. ¡Clang!


Y también el segundo. Este tipo no se rinde.

MEGA-CD

TIME GAL

"Haz lo que puedas. Contamos contigo, Time Gal". Estamos en el futuro, cuando los viajes en el tiempo se han perfeccionado. Una nueva máquina del tiempo ha sido robada por un malvado llamado Luda y se prepara para cambiar todas las eras históricas con la intención de dominar finalmente el mundo. Este juego de Mega CD es una auténtica aventura animada que te trasladará a 15 períodos del tiempo diferentes para recuperar finalmente el Pathforger, la máquina del tiempo. Prepárate a mover frenéticamente los mandos de tu consola porque... tanto el pasado como el futuro están en tus manos.


La estrella indica que es tiempo de disparar.


¿No ves la salida? Sin problemas, salta a su cabeza.


Presiona abajo para saltar a la roca y escapar.


Para el tiempo. Pulsa el botón A y selecciona "go up".


Es el momento de volver a la superficie.


Todo limpio. Al menos es el fin del nivel.


Los malos están ahí. Presiona abajo para escapar.


Salta a la roca o caerás en los rápidos.


Cuélate en el bosque para evadirte de los cavernícolas.


¡El jefe de los trogloditas! Salta al extremo de la rama.




Un pterodáctilo de pesadilla. Presiona A y reviéntalo.


Aquí lo único que hay que hacer es escapar.

La secuencia de la fuga final a la próxima era.


Otra parada más y tu espada es historia.


Agáchate rápidamente si no quieres un corte de pelo.


Las inmortales palabras del poeta: "siempre hacia arriba".


Nueve de cada diez gatos prefieren Time Gal.




Aquí gatito. Trepar a la pared lo despistará...


...o no. Los gatos también saltan mucho.


Por si fuera poco, aquí está Wolf de nuevo.


Basta ya. Pulsa A para sacar las armas de verdad.


Se acabaron las tonterías. Volvemos al futuro.

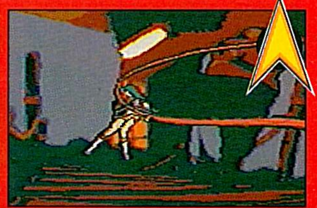
AD 500

VSLCZKTJ

¿Has visto Indiana Jones y el Templo Maldito? Evidentemente los programadores de Time Gal, sí. Vigila el látigo del gordo.


Un salto rápido a la derecha para evitar a Mr. Latigazo.


No estes con él mucho tiempo. Salta hacia abajo.


A este individuo no le gustan las chicas de pelo verde.


Salida del AVE de las 5:15 a Sevilla. Hacia abajo.

AD 999

CYVZPBMG

Aunque no lo creas, la superstición de los americanos sobre el número 666 existe. De hecho, en el juego original japonés esta era se llamaba AC666.


No te fíes de Reaper y en este punto salta para evitarlo.


Aún intenta acabar contigo, de modo que gira a la derecha.

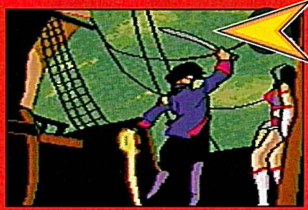

Bueno, ¡ya es hora de demostrarle de qué material estás hecho!


Ha perdido su cabeza, pero no su botella.

AD 1588

DRXHTLQJ

La botella de ron y todo eso de los piratas. Esta parodia de Hook te quiere hacer temblar y cortarte luego en pedacitos, de modo que escapa deprisa.


¡Aaaah, una chica! Corre a la derecha para evitar su espada.


Nuevamente tendrás que parar los golpes.


Está decidido a enseñarte las cuerdas. Bien, úsalas.


Tras este baile, llega el momento de ir hacia arriba.


Las ratas ya han abandonado el barco. Haz lo mismo.


Olvídate del agua y del naufragio y ve al barco.


Bueno, vamos a por otro tiempo, amigos.

AD 1941

WBMRJZVH

Seguimos con la ambientación cinematográfica. Aquí hay una gran cantidad de odiosos (y bien entrenados) pilotos. Mantén tus pulgares en movimiento y pasarás.


Empezamos con un pequeño paseo por el ala.


Abandona la tabla de surf y ve a la cubierta de vuelo.


Más vale que te quites de enmedio.


¿Has probado poner una hamburguesa en el ventilador?


Un avión más por despegar y serás libre.

AD 1991

SHKXGJWF

Como el Correcaminos, Time Gal nunca se está quieta. Ahora se encuentra en plena Guerra del Golfo y ambos bandos la quieren muerta.


Más escenas tipo Indy. El clásico puente que se rompe.



No hay nada como un paseo gratis, ¿verdad?


Y finalmente, un bonito salto sin paracaídas.

AD 2001

XPTMCSHD

Arthur Clarke no tiene nada que ver. Pero, por lo visto, los Angeles del Infierno son los protagonistas absolutos. Dentro de siete años podremos comprar sus motos.


Un salto a la izquierda, como indica la marca amarilla.


Gira a la derecha si no quieres acabar tus días planchado.

Y ahora, a la izquierda. Las paredes son muy duras.


¿Qué es esto? Simple, dos trenes en la misma vía.

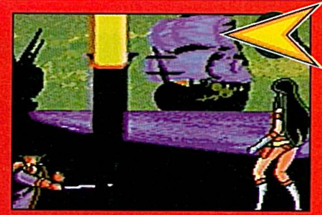

Cambiar de tren nunca ha sido tan excitante.

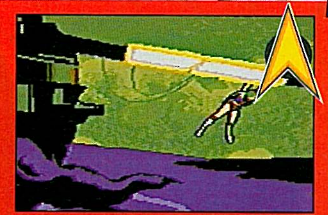

Un rápido disparo pondrá fin al monstruo.


Esto es un apretón. Dispara rápido antes de ser aplastado.


Salta hacia arriba o probarás el sabor de la piedra.


¡Ha vuelto! Pulsa a la derecha para escapar de él.


¡La bala de cañón, claro! Cógete al mástil.


El agua parece un poco fría; mantente arriba.


SI quieres escapar a una tumba marina, ve a la izquierda.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Time Gal
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 2 horas
RÉCORD MÁS ALTO: 610,200
NUMERO DE NIVELES: 15
DIFICULTAD: Fácil

Si crees que puedes batir los récords de Sega XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿Por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?


Como volar con Iberia. Salta al otro Zero.


Estos aviones no han sido hechos para durar. Ve abajo.


Este es el momento en que pierdes el equipaje.


Ha llegado la hora de cambiar de medio.


Torpedos fuera. Veamos si las armas funcionan bajo el agua.


Tranquilo, soy una chica, no un tanque.


Sigue corriendo y no te olvides de esquivar a esos.


Salta abajo para ver un bonito choque de tanques.


Parece que nos hemos metido en Desert Strike.

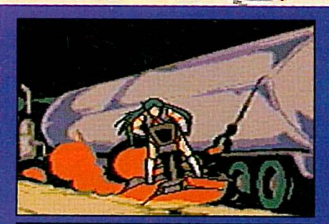

¿Un puente de cuerdas en el desierto? ¡Bien por Saddam!


Agáchate y agarra su moto.


Este tío tan grande quiere acuchillar a alguien.


No se rinde. Agáchate si no quieres perder la cabeza.


Ve directo hacia adelante. No te vuelvas.


Con los malos en el camión, Time Gal, corre por la carretera.



AD 2010

ZVYFLGQT

Es como una ducha, pero no hay paraguas que te pueda defender. Se trata de una auténtica lluvia de meteoritos. Muévete o quedarás plano como una hoja.



Entra deprisa en el callejón o serás pasto de los meteoros.



Un puente demasiado lejano, pero es tu única opción.



No te zambullas, salta a la autopista.



Coge lo que sobresale o acabarás como la autopista.

AD 3001

QWCDHRKT

¿Qué sería de un cómic japonés sin unos minutos de robots gigantes que agobian a la heroína? Pero las máquinas nunca podrán con la chica del pelo verde.



Te presento a Robby, el robot. Evita sus lásers.



Sigue disparando, ve a la derecha para escapar.



Esto no parecen disparos normales. Sigue corriendo.



Aprovecha las ventajas de tu propia arma.



AD 3999

PLQTVMXY

Vaya hombre, los invasores. del espacio. Los Xenomorfos han devorado a la tripulación de una nave espacial y Time Gal es su siguiente plato en el menú.



El primer visitante cae de una pila de cráneos. Machácalo.



Desafortunadamente esto sólo duplica el problema.



"Por aquí, por aquí". Llévalos a los corredores.



Un giro a la derecha y estarás en los conductos del aire.



¿Bichos? Detén el tiempo y acaba con ellos.



Ve rápido a la derecha para evitar que te chupen.

AD 4001

KVGPRZCW

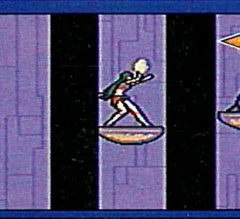
El enfrentamiento final con Luda está llegando. Para cogerlo tienes que luchar con más robots, monstruos y con el enorme cañón láser del mismo Luda.



Da esquinazo a esta cochinilla gigante, escapando por la tubería.



Una buena rociada de matabichos es lo mejor para este insecto.



Los androides asesinos intentarán detenerte. Acaba con ellos.



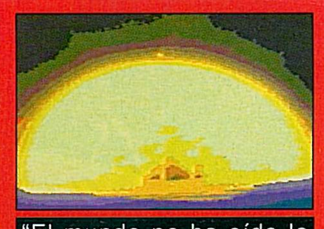
Hay más de donde vinieron. Bárrelos también.







Menos más que Time Gal llevó su nave espacial con ella.

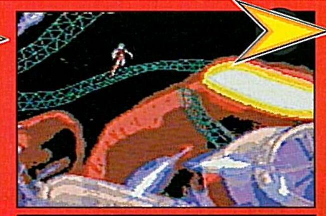


"El mundo no ha oído lo último de mí" Si, vale Luda.


Con un millón de toneladas de roca sobre ti, es mejor que te muevas.


Parece que la arquitectura no es de muy buena calidad.


¿Es un pájaro, es un avión...? No, es un maldito meteoro.


Cuando la estación suba, corre a la derecha.


Ve hacia abajo evitando las chispas y estarás a salvo.


Utiliza esta puerta, pero cuidado con las paredes.


Robby sigue detrás, de modo que atento.


Usa tu arma y acaba con ese pesado...


...luego haz una pausa. Ve arriba y mira cómo cae.



AD 4000

LKDWBSYF

Time Gal aparece en el centro de otro conflicto, una guerra espacial. Si alguna vez has querido ser un piloto estelar, esta es la ocasión de demostrar tus habilidades a los mandos de una nave.


Al llegar evita ser la primer víctima de la guerra.

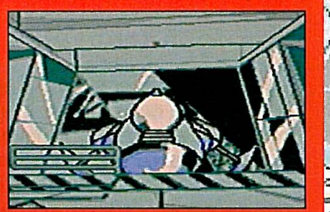

A la derecha, te espera una manejable nave estelar.


Empieza la carrera. Si vas a la derecha te salvarás...

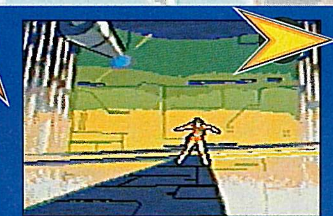

...y te pondrás detrás de los malos.


¡Te cogí! Otro enemigo que muerde el polvo.

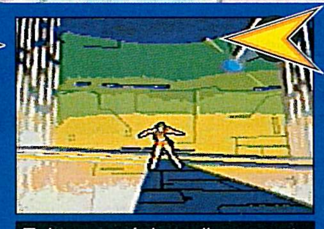

Es el momento de una breve parada. Aterriza.


"Cambie el aceite y limpie el parabrisas, por favor".


Un buen salto y estos dos se matarán mutuamente.


¡Hola Luda! Eerr... ¡hola láser de Luda!


Dispara contra él y te encontrarás con un escudo.


Evita su próximo disparo y te verás impulsado contra él.


Detén el tiempo otra vez y tú serás quien ría el último.


En casa a tiempo para el té y las pastas.


Ha devuelto la libertad a su pueblo, pero no hay dinero...


Pero... ¿quien quiere dinero cuando tienes amor?


"Nos vemos en Time Gal 2, ¿vale?".





DOCTOR M.

Ja, Ja... bienvenidos a mi laboratorio de juegos. Soy el Doctor M un tipo genial que vive en Sega XS. Mis enormes conocimientos me permiten solucionar cualquier problema, liquidar a cualquier boss de fin de nivel y descubrir cualquier clave. Nadie es capaz de jugar 24 horas seguidas como lo hago yo, así que nadie mejor que yo podría echarte una mano para salir de esos "atascos" en tu juego preferido. No importa cuan pequeño o insignificante sea tu problema, no importa lo difícil que sea el juego, Doctor M tiene la solución y promete responderte en el SOS de Sega XS. Si tienes algún problema en cualquier juego Sega mándanos tu carta a Sega XS SOS. Venga, anímate y ponme a prueba con las preguntas más duras que puedas encontrar. Ningún juego es demasiado duro para mí.



LEMMINGS (MD)

ESTOY ATASCADO EN EL NIVEL 26 EN MODO TAXING. ¿PUEDES AYUDARME?
Aurelio González (Valladolid)

Haz que el primer lemming excave hacia abajo a la derecha de la puerta, luego comienza a excavar con el segundo lemming cuando llegue a la sección sólida. Cuando haya bajado un poco, conviértelo en minero y haz que agujeree dos secciones de roca. Ahora, en las secciones de la izquierda y la derecha, convierte a un lemming en trepador. Tan pronto como llegue a la plataforma haz que construya una escalera hasta llegar a la sección central donde está la salida. Cuando el lemming más alto haya excavado abajo a la derecha hasta el nivel del puente, conviértelo en golpeador y deja que caiga a la lava. Haz lo mismo con los lemmings de la derecha y el resto de los lemmings se dirigirá a la salida. Espero que te ayude, Aurelio.



SOLUCION COMPLETA EN EL PRÓXIMO NÚMERO

BUBBLE BOBBLE (MS)

NO PUEDO ENCONTRAR LOS CRISTALES VERDE Y ROJO Y LAS LLAVES. ¿COMO LO HAGO?
Luis Beltrán (Santander)

La llave se encuentra en el nivel 115 y es esencial para Bub.
Lo esencial de este nivel es no completarlo antes de que aparezca la puerta.
Lo mejor es matar a la mayoría de los lanza-fuego y esperar a que surja la puerta.
El primer espejo será tuyo cuando pases por la puerta de la parte superior de la pantalla, al principio del nivel. Salta por el agujero del suelo: caerás en la parte alta. Sé rápido y encierra a los malos en una burbuja, mientras te diriges rápidamente a la puerta, evitando la lucha.
Como se puede ver (derecha) el nivel 195 empieza con una puerta esperando a nuestro héroe.
Podrás llegar a ella sin luchar con los lanza-rocas, con una sabia combinación de saltos, disparos y cabalgadas sobre burbujas.
Una vez que hayas llegado a ella, pasa y verás al gran espejo verde esperándote.
El último icono es tuyo ahora y podrás ir a por el último guardián y derrotarlo sin problemas.



ECCO THE DOLPHIN (MD)

¿EXISTE ALGUNA FORMA DE ATAJA EN EL NIVEL CITY OF FOREVER?

Juan López Tello (Madrid)

Normalmente, no dibujamos los atajos en los mapas que os proporcionamos. Pero esto tiene una razón: si damos todas las pistas el juego pierde parte de su gracia. Además, ¿a qué buen jugador de consolas no le apetece ir por el camino difícil alguna vez? Hacerlo así tiene la ventaja de desarrollar la paciencia y la habilidad, pero, en fin, para aquellos que no conozcan el truco del teletransportador en la City of Forever, aquí está.

Usa nuestro mapa y ve a lo alto del primer pasaje y dispara el sonar hacia arriba a la derecha a la estatua que está al otro lado del muro. Ahora baja al hueco que hay en el pasaje bajo el cual están los bloques verdes y amarillos y tendrás el acceso a la cueva secreta. Esta te lleva al teleportador. Con el mapa no te perderás.

BART VS THE SPACE MUTANTS (MD)

SOLO HE ENCONTRADO 20 DE LOS 24 OBJETOS A PULVERIZAR. ¿QUÉ MAS NECESITO?
Jesús Ceberio (Lérida)

Bien Jesús, los objetos que te faltan son el pájaro de la estatua, el cartel del Bowlarama y las ventanas de la residencia.
Te dirá como rociarlos con el spray y como actuar en el nivel dos. Puedes pintar al pájaro si te colocas en la junta del suelo que está una baldosa más allá de la estatua. Elige un cohete en este punto y camina sobre él para disparar al pájaro y pintarlo. La señal del Bowlarama se puede pintar si te colocas muy cerca del alien flotante y usas el cohete.
Finalmente, las ventanas del asilo de Springfield se pintan usando otra vez los cohetes, pero recuerda encontrar una línea de tiro adecuada.
Como recordatorio, piensa que si salta entre los dos aliens fuera del asilo y usas la llave volverás al bar de Mo.

SONIC 2 (MD)

LLEGO HASTA EL DR. ROBOTNIK, PERO NO PUEDO VENCERLE. ¿PUEDES AYUDARME?

Antonio Ropero (Barcelona)

Hay una manera muy fácil de ganar al Dr. Robotnik. Cuando lo encuentres, dispara sólo desde abajo porque si no perderás una vida. Si Robotnik te apunta con uno de sus misiles, gira rápido a la derecha o a la izquierda para desengancharte del objetivo. Repite el proceso de golpear por abajo y, después de diez veces, habrás ganado.
Para la selección de nivel, todo lo que tienes que hacer es elegir los sonidos descritos en los Busters y esperar a cada uno para jugar directamente antes de ir al próximo nivel.

THE IMMORTAL (MD)

¿COMO SE COMPLETA EL NIVEL DEL REMOLINO?

Javier Zabala (Guecho)

Este es uno de los mejores juegos para Mega Drive, incluso después de dos años.
Para pasar el nivel del remolino, pulsa arriba y rodea el pedazo que gira por la derecha.
Al final del corredor está el monstruo marino que debe ser arrojado al remolino. Acerca el barril al monstruo en cuanto desaparezca en las profundidades, da la vuelta y rema frenéticamente. Verás a un goblin que abre las puertas de inundación. Llega hasta los ríos acercándote a las esquinas, pero sin tocarlas ya que irás más despacio y el monstruo te cogerá.
Las burbujas detrás de ti señalan al monstruo.
Sigue adelante si no quieres morir.
Una vez que llegues a la escalera por la que entraste al nivel, debes remar hacia el centro del remolino para completar el nivel.
Después de unos segundos verás al monstruo seguirte, pero los goblins te salvarán en agradecimiento a que hayas matado al bicho. Ya habrás completado el nivel.



SUSCRIBETE A SEGA XS

Ahórrate 1.000 Ptas suscribiéndote ahora mismo a tu revista.



Deseo suscribirme a la revista SEGA XS por un año (12 números) al precio de 3.200 Ptas.

Nombre ____________ **Apellidos** ____________

Calle ____________ **Nº** ________ **Teléfono** ____________

Población ____________ **Provincia** ____________

(Para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.

☐ Giro postal: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona

Fecha ________ **Firma** ____________

Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona

Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Avantgarde Publicaciones, S.L.



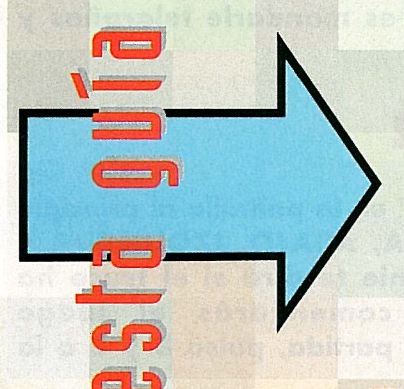
TRUCOS

LOS MEJORES TRUCOS DE LA A A LA Z

¿Tienes una consola Sega? Pues no te pierdas los trucos de Sega XS, además puedes ganar un cartucho gratis si nos envías un buen truco y lo publicamos.

Los trucos A-Z están hechos especialmente para ti. Con ellos intentamos ofrecerte una lista totalmente actualizada de todos los trucos y tretas para los juegos de Sega. Seguro que sea cual sea tu consola y sea cual sea tu juego encuentras aquí el truco que buscas, sino si tienes algún truco totalmente original y quieres que lo publiquemos, lo único que tienes que hacer es enviarlo a:

AVANTGARDE PUBLICACIONES
SEGA XS - TRUCOS
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona



Cómo utilizar esta guía

Los Sega XS trucos A-Z utilizan un código de color que distingue a cada consola. Para la MEGA DRIVE el color es rojo, para la MEGA CD el color es negro, para la MASTER SYSTEM es azul y para la GAME GEAR es verde. Todos los trucos están listados en orden alfabético, así que no tendrás ningún problema para encontrarlos y los trucos nuevos están destacados sobre los demás.



MEGA DRIVE



MEGA CD



MASTER SYSTEM



GAME GEAR



TRUCOS

MEGA DRIVE

• ALTERED BEAST

Para acceder a una pantalla de opciones presiona B y después Start cuando estás en la presentación y una vez que hayas elegido, vuelve a pulsar Start. Al regresar a la página de presentación, pulsa arriba, A, B, C y Start simultáneamente, y así aparecerá otra pantalla donde podrás seleccionar el monstruo que quieres ser y el nivel en el que jugar. Una vez hecho, pulsa de nuevo Start y ya en la pantalla de presentación presiona A y Start y empezarás a jugar.

• DARIUS 2

Para ser invencible pulsa los botones en este orden A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A, en la pantalla de titulos. Durante la presentación pulsa los botones en este orden C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C, y luego presiona Start y podrás seleccionar el nivel.

• GYNOUG

Puedes hacer que la dificultad del juego sea menor. En la página de presentación elige "Options", deja la flecha sobre "Game level" y presiona A, B, C y Start al mismo tiempo. El nivel de salida lo puedes elegir si haces lo siguiente: en la página de presentación, presiona "Options" y coloca la flecha sobre "Control"; luego presiona A durante unos segundos; podrás así elegir el nivel en que quieres comenzar a jugar (las posibilidades van del 1 al 5).
Para conseguir créditos infinitos, pulsa Abajo, A, C e Izquierda cuando aparezcan las palabras Game Over. La ventaja es que podrás hacerlo cada vez que pierdas.

• SPACE HARRIER 2

Durante la secuencia del principio pulsa los botones A B y C a la vez y pulsa derecha o izquierda para elegir el nivel donde quieres jugar.

• SPIDERMAN

En el modo Nightmare aparece Venom (que es realmente duro) junto al boss final y es mejor que te concentres en matar al boss. Vendom desaparecerá y hará su reaparición cuando hayas matado al boss, lo único que puedes hacer es mandarle telarañas y esquivar las suyas.

• TERMINATOR 2

Saltar niveles

Cuando veas "Press Start" en la pantalla al principio del juego, pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA tres veces. Arnie te dirá si el truco ha funcionado y luego comenzarás el juego normalmente. Durante la partida, pulsa B y C a la vez para ir al fin del nivel.

• TRUXTON

Si quieres una súperbomba pulsa el botón 1 e inmediatamente después START para que el juego se pare. Espera unos segundos y aprieta rápidamente START dos veces. Continúa esta operación hasta que tu bomba se extinga o hasta que acabes con todos los enemigos.

• TINY TOON ADVENTURES

Revelar todo el mapa

Pon el icono de Buster Bunny en la opción de password y pulsa START. Ahora introduce este código:
NGQQ WWQW QKWQ
QWWQ WGRY



Esto mostrará el mapa de todo el juego y podrás ir a cualquier nivel.
Claves de acceso
Nivel 22- GZBB TXZB LDBB TXZK LLDM
Nivel 24 - QJBB TXZW GLBB TXZQ DLGN
Nivel 26 - TJBW HXBQ ZKBW HXBQ ZGVT

• X-MEN

Energía ilimitada y poderes
Cuando la pantalla muestre "Press Start Button", presiona A, C y ABAJO en el primer mando y pulsa START. Desconecta el mando y enchúfalo en el lugar del segundo cuando aparezca el dibujo de Magneto. Ahora, presiona Start y elige el nivel de dificultad y tu X-Man. Luego usa el mando en el puerto dos para jugar. Tendrás salud infinita y poderes mutantes.
Selección de nivel
Si usas el truco anterior, luego ve a la sala del peligro (danger room) de arriba a la derecha y golpea al generador. En esta sala hay seis baldosas en el suelo, cada una correspondiente a un nivel. Para ir a cada zona, quédate en una baldosa y pulsa ABAJO y C para pasar a cada zona.



• BATMAN

Selección de nivel
En la pantalla de opciones, ve a la sección de sólo conducción (driving only) y pulsa IZQUIERDA y luego B. Repite esto en siete de las opciones. Necesitarás repetir esta operación una segunda vez antes de oír una música que confirma que el truco ha funcionado. Ahora puedes cambiar las opciones como quieras y pulsar START y C para seleccionar el nivel.

• BLACK HOLE ASSAULT

Invencibilidad
Espera a la pantalla de opciones y elige la opción de introducir nombre (name entry). Teclea MUTEKI y sal de la pantalla. Ahora, elige operación BHA. Vuelve a teclear MUTEKI como nombre. Cuando empieces a jugar serás totalmente invencible.
Juego secreto
Elige como nombre AZY y teclea también AZY en la misión BHA. Entrarás en un juego llamado Black Ball Assault.
Mano de Dios
Introduce como nombre BIGNET y, cuando luches con tu oponente, pulsa START e instantáneamente él caerá al suelo.

• CHUCK ROCK

Claves de acceso
Nivel 2 - GJFKFN
Nivel 3 - PDPKKN
Nivel 4 - JWNTXF
Nivel 5 - TSFVNP

• ECCO THE DOLPHIN

Clave de acceso final
Introduce esta clave para llegar al final del juego: QCFWUYHS

• HEAVY NOVA

Puntos extra ocultos
En la batalla contra el guardián final de nivel, si consigues matarlo sin perder energía, recibirás un millón de puntos. Un auténtico regalo.

• HOOK

99 vidas
En las cavernas del nivel 5, deja caer la bomba en el primer hoyo. En el suelo, ve a la derecha, esquivando a las serpientes y los murciélagos, nada por debajo de las rocas y encontrarás una hoja y un 3-up. Déjate matar y repite el proceso hasta que hayas conseguido un máximo de 99 vidas.

• SEWER SHARK

Continuas
Una vez que hayas llegado a las vertiginosas alturas de Exterminator o Beach Bum, presiona A, C y START en la pantalla de Game Over, lo que te permitirá continuar el juego.

• TIME GAL

Claves de acceso
(DESDE BC 70.000.000 HASTA KVGPRZCW)
Selección de nivel
Ve a la pantalla de opciones y pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA y ARRIBA. Si se introduce correctamente sonará una música.



• AFTERBURNER

Continuas hasta el nivel 17

Enciende la máquina y pulsa PAUSA un centenar de veces antes de que empiece la demostración. Esto te proporcionará infinitos continuas hasta que llegues al nivel 17.

Continuas infinitos

Para tener la opción a continuar cuando te derriben, pulsa el botón uno, el dos y ARRIBA simultáneamente.

• ASTERIX

Sala secreta

En el nivel 1-1, baja por la primera chimenea, pero no saltes a la plataforma. Cuando ésta caiga, ve a la derecha para atravesar la pared y llegar a la sala oculta.

• THE FLINTSTONES

Selección de nivel

En la pantalla de títulos, pulsa ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA. Ahora entra en el juego y presiona la pausa y mantén apretados los botones uno y dos mientras presionas uno de los siguientes:

ARRIBA: Nivel 1
DERECHA: Nivel 2
ABAJO: Nivel 3
IZQUIERDA: Nivel 4

• GAUNTLET

Continuas extra

Después de que uses el tercer continua, conecta tu joypad en el puerto dos y serás capaz de continuar como el otro jugador con todas sus vidas intactas.

• MARBLE MADNESS

Selección de nivel

En la pantalla de opciones introduce los siguientes parámetros: Test FX dos, Test Music cinco. Mueve el mando hasta selección de nivel y encontrarás el que deseas.

• THE NINJA

Puntos extra

Consigue un nivel de aciertos en los golpes del 100 % (no es imposible) y recibirás 50.000 puntos extra.

Localizaciones de los rollos

Rollo uno - lo encontrarás en la primera ronda, tras derrotar al ninja transformable.

Rollo dos - en la cuarta ronda, dispara a la base de la estatua cinco veces.

Rollo tres - en la sexta ronda, cruza el último puente de la izquierda y ve directo al árbol que está sobre el samurai que hay cerca de la pared.

Rollo cuatro - está en la octava ronda. Ve a la parte alta del último jardín de la derecha y repite el proceso que usaste para conseguir el rollo tres.

Rollo cinco - el rollo final aparece en la ronda nueve. Mantente a un lado cuando llegues a lo alto de la pared, pero no mates al ninja inmediatamente. Espera un poco y aparecerá el rollo verde; recógelo y recibirás instrucciones sobre cómo entrar en el templo.

Técnica de lucha

Ve hacia atrás mientras esquivas de lado a lado y presiona el botón de ataque para sufrir un mínimo de daños.

• SHINOBI

Selección de niveles

Pulsa diagonalmente ABAJO a la IZQUIERDA en el mando junto con el botón 2 y podrás elegir el nivel de comienzo.

• SONIC THE HEDGEHOG

Selección de niveles

Conecta el mando de control en el puerto dos y pulsa la diagonal ARRIBA a la IZQUIERDA y los botones uno y dos. Enciende la consola mientras mantienes pulsados estos botones simultáneamente.

Ahora espera hasta que Sonic atraviese toda la pantalla y luego enchufa el segundo mando en el puerto uno. Pulsa el botón 2 dos veces y aparecerá la pantalla de selección de niveles.



• TAZ-MANIA

Vidas infinitas

En el nivel 1, recoge un 1-Up en el primer grupo de nubes y otro al final del nivel. Déjate matar y repite el proceso hasta que tengas vidas suficientes para acabar el juego.



• CASTLE OF ILLUSION

Vida extra

Consigue la A danzante de la pantalla de la taza de café en el nivel cuatro. Sal, trepa por la escalera de la izquierda hasta llegar a una sala con dos insectos, un botón y un barril. Lanza el botón y el barril contra los insectos para matarlos.

El botón desaparece, pero podrás usar el barril para subir por la escalera de la derecha. La siguiente pantalla tiene un insecto.

Mátalo y continúa a la derecha hasta que encuentres la segunda A bailando. Sigue adelante hasta que encuentres un agujero. Entra por él. Salta a la pared y acabarás cerca del policía, un guardián para el jefe final, el Payaso.

• COLUMNS

Final alternativo

Elige el modo Flash y selecciona comenzar con los bloques a una altura de nueve.

Elige tu nivel de dificultad y empieza a jugar normalmente. Déjate matar. Cuando acabe la demo del modo Flash, verás una animación diferente.

• KRUSTY'S FUN HOUSE

Códigos

Nivel 2 - SELMA
Nivel 3 - SCRATCHY
Nivel 4 - SKINNER
Nivel 5 - GROENING
Reventador de claves de acceso
Introduce TRACY para abrir todas las puertas

• NINJA GAIDEN

Claves de acceso

Los siguientes son códigos para ir a niveles superiores del juego:
NINJA - nivel 2
GIDEN - nivel 3
DRGON - nivel 4
SWORD - nivel 5

Invencibilidad

Para ser invencible, introduce el código NODIE. Luego vuelve a la pantalla de títulos y comienza el juego

Créditos

En la pantalla de claves de acceso, teclea MONTY. Esto te permitirá ver la lista de los creadores del juego.

• SPIDERMAN

Juego secreto

Muy dentro del juego Spiderman hay un juego escondido: Pacman.

Para acceder a él, tienes que recoger la llave de la Planta de Energía de Elector. Una vez conseguido, baja por la parte izquierda de la pantalla y verás aparecer una Game Gear. La próxima vez que aparezca la habitación de Peter, pulsa A y podrás empezar a comerte a todos los puntos.

• STREETS OF RAGE

Selección de nivel e invencibilidad

Selecciona las músicas 01 y 11 en la pantalla de tests de sonido, luego pulsa los botones 1 y 2 simultáneamente para que aparezcan las opciones.

Continuas extra

En la pantalla de fin de juego (Game Over) pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, B, B, B, C, C, C y START. Ahora podrás continuar desde donde terminaste.

NOTA:

• STREET FIGHTER II

El truco aparecido en el SEGA XS número 1 corresponde a la versión inglesa, por lo cual pedimos nuestras disculpas por este error.





CÓDIGOS

Aquí tienes la lista de códigos más grande para Action Replay que nunca se haya publicado. Lista que iremos actualizando en cada número. Mes a mes intentaremos que estés al día en esto de los códigos y que tengas tanto los códigos para los juegos más nuevos como para los cartuchos de toda la vida, además de cualquier novedad que surja con nuevos dispositivos de hardware. No te preocupes si no encuentras el código para el cartucho que acabas de comprar, seguro que en el siguiente número habremos puesto al día la lista y aparecerá.



• ALIEN 3

øøc42763: Ametralladoras ilimitadas.
ØØC42B63: Lanzagranadas ilimitados.
ØØC42963: Llamas ilimitadas.
ØØC42D63: Granadas ilimitadas.
ØØC42F63: Otra opción ilimitada.
ØØC46A63: Energía ilimitada.

• ASTERIX

ØØCØ9DØ3: Vidas infinitas.
ØØCØ9AØ3: Invencibilidad.

• BART VS. SPACE MUTANTS

ØØCØ1ØØ3: Vidas infinitas.
ØØC3AFØ9: Tiempo infinito.
ØØC3E9BE: Pintura infinita.

• BUBBLE BOBBLE

ØØCEB7Ø3: Vidas infinitas.
ØØDBØØØX: Cambia la X con el número del nivel que desees (apaga el Action Replay al final del nivel).

• THE FLINTSONES

ØØC9A5Ø4: Tiempo infinito.
ØØC9F2ØF: Pintura infinita.
ØØC9A2Ø3: Vidas infinitas.

• GAUNTLET

ØØC83F96: Usar con el código de abajo.
ØØC8ØF96: Usar con el código anterior para obtener salud infinita para uno o dos jugadores utilizando cualquier personaje (El Action Replay se debe apagar entre niveles; desconéctalo cuando estés saliendo y conéctalo cuando vuelvas a jugar).
ØØC8ØEØ1: Pociones infinitas.

• GLOBAL GLADIATORS

ØØDØE9Ø5: Vidas infinitas.
ØØDØBA3F: Energía infinita.

• G-LOC

ØØCB2C38: Tiempo infinito.
ØØCCØE28: Misiles infinitos.
ØØCCØDØ7: Armamento infinito.

• GOLDEN AXE

ØØCØØ5Ø3: Vidas infinitas.
ØØC1871F: Energía infinita.
ØØCØØ6ØX: Este parámetro te da magias ilimitadas, por ejemplo, 00C00601 para la magia 1, 00c00602 para la magia 2, etc.

• INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

ØØC987Ø6: Vidas infinitas.
ØØC973Ø5: Látigos infinitos.
ØØCBB9Ø7: Tiempo infinito.

• MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION

ØØCØBDØ3: Energía infinita.
ØØCØC8Ø3: Vidas infinitas.
ØØDCØØØ5: Tiempo infinito.

• MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION

ØØCØ99Ø2: Energía infinita.
ØØCØ9FØ3: Intentos infinitos.
ØØCØA295: Tiempo infinito.
ØØCØADØ7: Aire infinito.

• NEW ZEALAND STORY

ØØDDECØ3: Vidas infinitas.

• PAPERBOY

ØØD5ØEØ3: Vidas infinitas.
ØØD5ØFØA: Periódicos infinitos.



• PRINCE OF PERSIA
ØØC292Ø8: Vidas infinitas.

• ROCKY
ØØCØAC3E: Te da 62 golpes en la calificación.
ØØC1C32F: Energía infinita
ØØCØ5FØE: Te lleva directamente al asalto 15.

• SHADOW DANCER
ØØCØ59Ø3: Vidas infinitas.
ØØCØ5AØ3: Ataques especiales sin límite.

• SHINOBI
ØØCØ7AØ2: Vidas infinitas.
ØØCØ6CØ6: Ataques especiales ilimitados.

• STRIDER
ØØD485Ø3: Ninja Gaidenidas infinitas.
ØØD265Ø7: Tiempo infinito.

SONIC 2
ØØD298Ø3: Vidas infinitas.
ØØD299Ø5: Invencibilidad (mantiene siempre seis anillos). Apaga el Action Replay al final del nivel y vuelve a conectarlo al comenzar el siguiente.

• SUPER SPACE INVADERS
ØØC2EEØ3: Vidas infinitas.
ØØC2FØØ3: Energía infinita.

• TAZ-MANIA
ØØC1ØØØ5: Vidas infinitas

• TOM & JERRY
ØØC439Ø8: Energía infinita.

• WORLD CLASS LEADERBOARD
ØØD362ØØ: Puntúa hoyo en uno siempre.



• AX BATTLER
ØØCØ55Ø6: Energía infinita.

• BART VS. SPACE MUTANTS
ØØCØ1ØØ3: Vidas infinitas.
ØØCØ1EØØ: Artículos para pintar: 0.
ØØCØ12Ø1: Pintura infinita.
ØØC39EØ9: Tiempo infinito (apaga el Action Replay al final del nivel).
ØØCØ11Ø1: Monedas infinitas.
ØØCØ13Ø1: Bombones de cereza infinitos.
ØØCØ14Ø1: Infinitos cohetes.
ØØCØ15Ø1: Llaves inglesas infinitas
ØØCØ16Ø1: Llaves infinitas.
ØØCØ17Ø1: Imánes infinitos.
ØØCØ18Ø1: Silbatos infinitos.
ØØC43BØØ: Moonwalking Bart.

• BATMAN RETURNS
ØØCØ21Ø3: Vidas infinitas.
ØØC159ØA: Energía infinita.
ØØCØ1FØ2: Especiales infinitos.

• DONALD DUCK
ØØCØ83Ø3: Vidas infinitas.
ØØC13EØ1: Energía infinita.
ØØCØ5BØX: Cambia la letra X con números del 1 al 6 para seleccionar el nivel.

• LEMMINGS
ØØDB72ØA: Infinitos escaladores.
ØØDB73ØA: Infinitos paracaidistas.
ØØDB74ØA: Infinitos bombarderos.
ØØDB75ØA: Infinitos bloqueadores.
ØØDB76ØA: Infinitos albañiles.
ØØDB77ØA: Infinitos golpeadores.
ØØDB78ØA: Infinitos mineros.
ØØDB79ØA: Infinitos excavadores.
ØØDAD3Ø9: Tiempo infinito.
ØØDB5C64: Siempre tienes el 100% de los lemmings
ØØDB9DXX: Selección de nivel (cambia la XX por lo que corresponda para cada nivel según la tabla)

• NINJA GAIDEN
ØØC448Ø3: Vidas infinitas.
ØØC421ØF: Energía infinita.

• PRINCE OF PERSIA
ØØC292Ø3: Energía infinita.

ØØC2983B: Tiempo infinito.

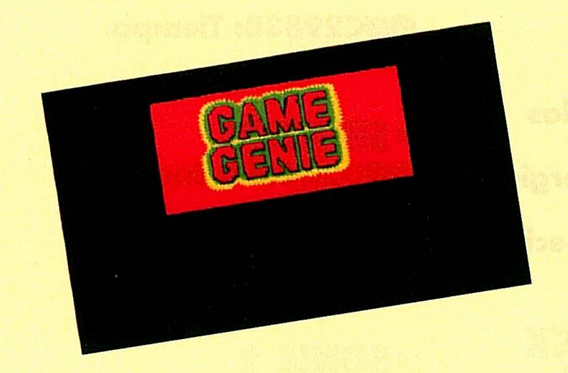
• SHINOBI
ØØD2ØBØ4: Energía infinita
ØØD21EØ1: Armas especiales infinitas.

• SONIC 2
ØØD298Ø3: Vidas infinitas.
ØØD299Ø5: Invencibilidad (siempre que lleves 6 anillos). Apaga el Action Replay al final de cada Act y enciéndelo al comienzo del siguiente.
ØØD295ØX: Para elegir la Zona y el Acto (activa el Action Replay después de las dos primeras pantallas de títulos y antes de que empiece en nivel). Tanto en este como en el siguiente código sustituye la X y/o la Y por el número que corresponda en la tabla.

• STREETS OF RAGE
ØØCCF317: Energía infinita.
ØØCDØ9Ø3: Vida infinita.
ØØCEEEØ1: Tiempo infinito.
ØØC667ØX: Selección de nivel. Sustituye la X por números del 0 al 4.

• SUPER SPACE INVADERS
ØØC7EEØ3: Invulnerabilidad.
ØØC846Ø1: Dispara a un invasor y limpia todo el asalto.
ØØC7ECØ3: Vidas infinitas.





No importa qué consola Sega tengas, seguro que hay un Game Genie espcialmente diseñado para ella y unos cuantos códigos de los mejores juegos en la única revista que todos los meses va a publicar los códigos más nuevos para Game Genie. Por cierto, si te sabes algún código que le ponga el pelo verde a Sonic o que haga a Bart Simpson andar por las parede no dudes en escribirnos y mandárnoslo cuanto antes.

•ALIEN 3

AACTCA6J: Tiempo infinito.
A2EAAA8R: Vidas infinitas.
AJNAEA3R: Infinita munición para la ametralladora.
AJJTEA2J: Infinita munición para el lanzagranadas.
AJKAEA88: Infinitas granadas de mano.
AJFTAA66: Radar siempre activo.
YDXAD93N: Ripley salta mucho más alto.
SACTCADY: El reloj va más despacio.
8ACTCADY: El reloj va mucho más despacio.
NC2ACAGO: La carga de la ametralladora sube al máximo
NC2ACAHY: El lanzallamas se recarga al máximo.
NL2TCAAW: El lanzagranadas se recarga al máximo.
NW2TCABT: La provisión de granadas de mano aumenta al máximo.
LBRTJAEJ: La capacidad de la ametralladora es de 50.
GBRTJAEL: La capacidad de las granadas de mano es de 50
AMDACA4J: Las grandes caídas no reducen energía.
ADEACAGJ: Las caídas en los ventiladores no reducen la energía.
AJBTAAEY: Empiezas en el nivel 2.
ANBTAAEY: Empiezas en el nivel 3.
AYBTAAEY: Empiezas en el nivel 4.
A2BTAAEY: Empiezas en el nivel 5.
A6BTAAEY: Empiezas en el nivel 6.
BABTAAEY: Empiezas en el boss del nivel 6.
BEBTAAEY: Empiezas en el nivel 7.
BJBTAAEY: Empiezas en el nivel 8.
BNBTAAEY: Empiezas en el nivel 9.
BTBTAAEY: Empiezas en el boss del nivel 9.
BYBTAAEY: Empiezas en el nivel 10.
B2BTAAEY: Empiezas en el nivel 11.
B6BTAAEY: Empiezas en el nivel 12.
CABTAAEY: Empiezas en el boss del nivel 12.
CEBTAAEY: Empiezas en el nivel 13.
CJBTAAEY: Empiezas en el nivel 14.
CNBTAAEY: Empiezas en el nivel 15.
CTBTAAEY: Empiezas en el boss del nivel 15.

•AQUATIC GAMES

RH9TR6OT: DEBES INTRODUCIR ESTE CODIGO JUNTO A CUALQUIERA DE LOS DEMAS..
Códigos para 100 Metros Splash
1B2TBEYO: El reloj va más lento.
1B2TBNYO: El reloj va más rápido.
Códigos para Kipper Watching
1CXTBEYR: El reloj va más lento.
1CXTBTYR: El reloj va más rápido.
ALXTAA9G + ALXTAA9Y: Nunca pierdes la calificación.
AYMTAAFY: Sustituye la prueba de bonos de Salto de Longitud.
AEMTAAFY: Sustituye la prueba de bonos de Juegos Malabares.

•BART VS. SPACE MUTANTS

AJRTAA6R: Invulnerable a los golpes.
A2RTAA8R: Vidas infinitas.
AAXTBJ2E: Cohetes infinitos tras comprar uno.
AAXABJ9G: Bombas infinitas tras comprar una.
FJOAAA6N: Pintura infinita tras coger un bote.
AJBTAAET: Empiezas en el nivel 2.
ANBTAAET: Empiezas en el nivel 3.
ATBTAAET: Empiezas en el nivel 4.
AYBTAAET: Empiezas en el nivel 5.
A1YACABY: Los objetivos del nivel 1 son 5.
AHYACABY: El objetivo del nivel 1 es 1.
AEAAEAEN: El objetivo del nivel 2 es 1.
GANAEAFO: Los objetivos del nivel 3 son 30.
BEBTAAEE: Empiezas con 9 vidas
AYBTAAEL: Empiezas con 5 monedas.

•BATMAN RETURNS

BLYTAA4R: Invencibilidad a menos que te caigas.
ALFAAA9N: Infinitos Batarangs.
BLGTAA5N: Infinitas bombas de humo.
BLHTAA8C: Infinitos enjambres.
BLJTAA4L: Infinitas pistolas para cuerpo a cuerpo.
BLLAAA7A: Infinitos batarangs super-buscadores.
NPFAAAFT: Empiezas con 99 enjambres.
NPFAAAFE: Empiezas con 99 batarangs.
NTFAAABL: Empiezas con 99 vidas (muestra 0 en la pantalla)
NPFAAAFL: Empiezas con 99 bombas de humo.
NPFAAAFO: Empiezas con 99 pistolas.
NPFAAAF6: Empiezas con 99 super bats.



• ECCO THE DOLPHIN

AKRTJA64: El aire es casi infinito.
AL2AJA7L + ALZAJA5Y: Protección contra la mayoría de los enemigos + AAVTNAFC contra el pulpo (Octopus).
HAVTNAFC: El pulpo es mortal.
HCBTLAEW: Los bancos de peces restauran toda la salud.
SW2AKGPJ + HC2AJAFL: Las medusas y otros enemigos restauran la salud en lugar de quitarla.
SW2AKGPJ + TC2AJGFL: Las medusas y otros enemigos restauran el aire + E42AJAFN, en lugar de quitarlo.

• JAMES BOND 007: THE DUEL

AECAAAGC: Empiezas en la misión 2.
AJCAAAGC: Empiezas en la misión 3.
ANCAAAGC: Empiezas en la misión 4.
ATCAAAGC: Empiezas en la misión 5.
AF6AAAFR: Empiezas con 1 vida.
AK6AAAFR: Empiezas con 2 vidas.
AP6AAAFR: Empiezas con 3 vidas.
AZ6AAAFR: Empiezas con 5 vidas.
A76AAAFR: Empiezas con 7 vidas.
BF6AAAFR: Empiezas con 9 vidas.
ATGAAA56: Vidas infinitas.
AF6AAAF2: Empiezas con 1 clip.
AP6AAAF2: Empiezas con 3 clips.
AZ6AAAF2: Empiezas con 5 clips.
A76AAAF2: Empiezas con 7 clips.
BF6AAAF2: Empiezas con 9 clips.
AJCAAAGL: Empiezas con 2 continuas.
ANCAAAGL: Empiezas con 3 continuas.
AYCAAAGL: Empiezas con 5 continuas.
ATGAAA7O: Continúas infinitos.

• JOHN MADDEN '93

RH9T86OT: DEBES INTRODUCIR ESTE CODIGO JUNTO A CUALQUIERA DE LOS DEMAS.
RG3TA6WG: Tiempos muertos infinitos para los dos equipos.
AMJAAAA8: Se necesita un juego para el primer ensayo.
FDLTAADR: Se necesitan 5 yardas para el primer ensayo.
GDKTBA1A: El ensayo vale 8 puntos.
BDKABE4O: Los puntos extra valen 8 puntos.
BDKABE5G: Las transformaciones valen 8 puntos.
GDLABAXW: La seguridad vale 8 puntos.

• KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

RJ5AAA7L: Empiezas en cualquier sitio con vidas infinitas.
ABFTAA58 + JBFTAAEA: Los bloques mágicos sólo pueden abrir los pasajes secretos.

• PAC-MANIA

KBCAAB22: Los fantasmas no se vuelven azules.
KBFAAT62: Los fantasmas son invisibles.
KBFAATK2: Los fantasmas no pueden salir de su encierro.

• REVENGE OF SHINOBI

ACTTBA4Y: Vidas infinitas cuando no usas el Jitsu o el Mijin.
BMVTGA6L: Infinitos shurikens.
BXVAGA9E: Energía infinita.
AANTCAAJ: Las bombas y las balas no te hieren.
BGKAAAH4: Empiezas con 9 continúas.
COKTAAAA: Empiezas en el Distrito 8 nivel 1.
C4KTAAAA: Empiezas en el Distrito 8 nivel 2.
C8KTAAAA: Empiezas en el Distrito 8 nivel 3.
3ABTAACO: Empiezas con 200 shurikens.

• SONIC THE HEDGEHOG

SATADAVW: Cada anillo vale por 8 (jugador 2).
JW3ACA4J: Vidas infinitas (jugador 1).
JXGACA7G: Vidas infinitas (jugador 2).
CBVTCAE2: Salto de cohete.
ALTACA9J: Una vez invencible, permaneces invencible hasta el final del nivel.
ATTTCA4W: Sonic no pierde los anillos cuando le hieren.
ATTTCA5G: Tails no pierde los anillos cuando le hieren.
GJ8AAA4G: Ve directamente a la secuencia final.
AH2TCAH6: Sólo se necesita un anillo para acceder al nivel especial (Special Stage).
ALZTCACA: Empiezas con 5 esmeraldas.

• STREETS OF RAGE 2

LVOABECT: Empiezas con 9 vidas (jugador 1).
LVOABEG8 + LW5ABEBA: Empiezas con 9 vidas (jugador 2).
AW7TAA7J: Vidas infinitas (ambos jugadores).

• SUPER MONACO GP 2

RE5TC6Z6: Siempre indica que has quedado el primero.
BJAACAFG: Aceleración mucho más rápida en bajas revoluciones.
EJAACACL: Aceleración mucho más rápida en altas revoluciones y velocidad máxima.

• THUNDER FORCE IV

AABTAA5J + AJTAAA2O: DEBES INTRODUCIR ESTE CODIGO JUNTO A CUALQUIERA DE LOS DEMAS (3 partes) + RZMTA6YW.
A25TAA8T: Invencibilidad.
AKWTAA8R: Vidas infinitas.

• WORLD CUP ITALIA '90

AJYABE32: El tiempo se acelera por 2.
ANYABE32: El tiempo se acelera por 3.
ATYABE32: El tiempo se acelera por 4.
5YYABE32: El tiempo se acelera por 43.
AAYABE32: El tiempo no se reduce.
A2ZABE3G: Cada gol del jugador 1 vale por 6.
AYZABE6E: Cada gol del jugador 2 vale por 5


EL PROXIMO MES DE SEGA XS
¡Combate a muerte el aburrimiento!
NO DEJES QUE SE ENFRIE TU CONSOLA Y DALE MARCHA CON LAS SOLUCIONES Y MAPAS DEL PROXIMO SEGA XS
Mortal Kombat
Global Gladiators
Shinobi 3
Cool Spot
Bubble Boubble
Final Fight
...y muchos más



SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Saltarás más alto
Poseerás mágias interminables
Serás el más veloz
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
GAME GENIE
GAME GENIE
16-BIT
éste es el Game Genie
éste es el Game Genie en tu video-juego
y éste es tu Game Genie instalado en tu Mega Drive
Famosa
Sega Mega Drive, es una marca registrada por SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de SEGA. Game Genie no está refrendado, ni distribuido, ni fabricado por Sega.



Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-.



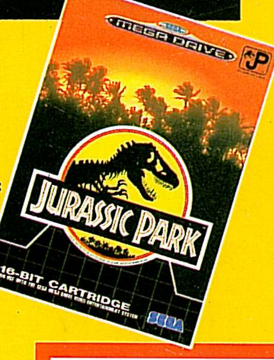
"La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ¡en exclusiva! para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda del paleontólogo Robert T. Bakker en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!! Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema D.P.A. (Dynamic Play Adjustment). Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral prodigioso. Dinosaurios Digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. Descubre códigos secretos. Atraviesa pasadizos y usa tus armas (granadas, dardos explosivos, descargas eléctricas...).

Parque Jurásico de SEGA. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!

ERES UN MONSTRUO



TAMBIEN DISPONIBLE EN:
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
PROXIMAMENTE EN MEGA CD.





Unitros

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

